

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya atau dengan cara lain, tanpa izin tertulis dari penerbit, dalam bentuk atau dengan cara apa pun.
2. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# **PENGARUH BERMAIN ORIGAMI TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**KUSFIANNUR RAFIQAH**  
**11461203747**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH BERMAIN ORIGAMI TERHADAP  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

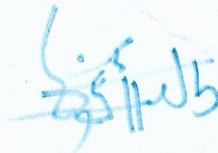
**Disusun Oleh:**

**Kusfiannur Rafiqah**  
**11461203747**

**Telah Diterima Dan Disetujui Untuk Diseminarkan Pada Sidang Munaqasah  
Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim  
Riau**

**Pekanbaru, 16 Juli 2021**

**Pembimbing**



**Liliza Agustin, M.Psi, Psikolog**  
**NIK:130617122**



### PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

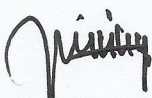
Nama Mahasiswa : KUSFIANNUR RAFIQAH  
NIM : 11461203747  
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Origami Terhadap Keterampilan  
Motorik Halus Pada Anak Usia Dini

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi. Di uji pada :

Hari/Tanggal : Selasa / 03 Agustus 2021

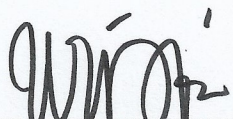
Bertepatan dengan : Selasa / 24 Dzulhijah 1442

### TIM PENGUJI

  
(.....)

Ketua.

Dr. Vivik Shofiah, M.Si  
NIP. 197610152005012004

  
(.....)

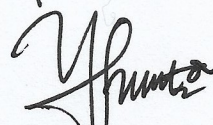
Sekretaris,

Yuli Widiningsih, M.Psi., Psikolog  
NIP. 197607192007102004

  
(.....)

Penguji I.

Eka Fitriyani, M.Psi., Psikolog  
NIP. 198407212015032002

  
(.....)

Penguji II.

Yulita Kurniawaty Asra, M.Psi., Psikolog  
NIP. 197807202007102003



## PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya ingin mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmatnya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan sangat spesial untuk kedua orangtua saya yang teramat sangat selalu memperjuangkan dan memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya. Skripsi ini juga sebagai bentuk dedikasi saya kepada Almarhumah Ibu saya yang belum sempat saya beri kebahagiaan. Skripsi ini sebagai tanda bahwa perjuangan orangtua saya tidak sia-sia.

Hak Cipta Ditamini UIN Suska Riau  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MOTTO

“Masa kanak-kanak adalah saat yang ideal untuk mempelajari keterampilan motorik”

(Elizabeth B. Hurlock)

“Waktu bagaikan pedang. Jika kamu tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu.”

(HR. Muslim)

“Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan serta memperhalus perasaan”

(Tan Malaka)



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT pencipta manusia dan alam semesta. Karena senantiasa melimpahkan rahmat dan karunianya yang tidak akan sanggup untuk peneliti sebutkan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain Origami Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini disusun dengan maksud untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan sebagai satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari motivasi, bantuan do’a serta bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Terimakasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan khususnya kepada kedua orangtua saya, papa dan mama yang telah mendo’akan dan memberikan dukungan yang sangat luar biasa kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan kali ini dengan kerendahan hati peneliti ingin memberikan apresiasi yang sangat tinggi dengan menghanturkan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu peneliti selama pembuatan skripsi ini sampai selesai. Untuk itu peneliti hanturkan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas Rajab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr. Kusnadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Dr. Zuriatul Khairi, M.Ag selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Vivik Shofiah, M.Si selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Dr. Yusnelita Muda selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Yuli Widiningsih, S.Psi., M.Psi., Psi selaku Penasehat Akademik. Terima kasih atas masukan dan saran yang telah diberikan demi kemajuan skripsi ini, memberikan nasehat tidak hanya dalam bidang akademik, dan selalu memotivasi agar menjadi individu yang lebih baik.
4. Ibu Liliza Agustin, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berarti dengan segenap kesabaran, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.



1. Ibu Eka Fitriyani, M.Psi., Psikolog selaku penguji I. Terimakasih bu atas masukan, saran, koreksi serta bimbingan yang diberikan untuk kebaikan skripsi ini.
2. Ibu Yulita Kurniawaty Asra, M.Psi., Psikolog selaku penguji II. Terimakasih bu atas masukan, saran, koreksi serta bimbingan yang diberikan untuk kebaikan skripsi ini.
3. Seluruh Dosen Fakultas UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberi bimbingan, motivasi, dan ilmu yang bermanfaat bagi peneliti selama masa perkuliahan dan untuk masa yang akan datang.
4. Ibu Nartianis, M.Pd selaku kepala sekolah TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru dan seluruh staff TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Terimakasih atas bantuannya dalam melaksanakan penelitian ini.
5. Kedua orangtua peneliti serta kakak, abang, dan ponakan peneliti yang selalu memberikan limpahan do'a, kasih sayang serta dukungan tiada henti-hentinya kepada peneliti yang membuat peneliti selalu termotivasi untuk selalu berusaha menjadi yang terbaik.
6. Terimakasih kepada Sardiani Wahyuni, S.Psi., dan Kartika Adriani yang telah bersedia menjadi fasilitator dalam penelitian ini.
7. Tika, Sein, Desi, Nadiya, Devia, Arum, Lulu, Dedek. Terima kasih atas kesetiaan, semangat, kasih sayang, energi positif, dan kehadiran kalian yang tidak akan terganti.
8. Kelas F, terimakasih untuk semua kenangan selama masa perkuliahan dan semoga pertemanan kita akan tetap terjalin hingga ke akhirat.
9. Hanna, Cindy, Riri, Deni, Yati, Hanum, Aulia Ruziqna, Silvia, dan Cyntia terima kasih sudah membantu peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini serta memberikan pelajaran hidup yang membuat peneliti belajar untuk menjadi dewasa, terima kasih sudah bersedia menjadi bagian dari kehidupan peneliti.
10. Seluruh teman-teman yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti selama proses penyelesaian tugas akhir ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

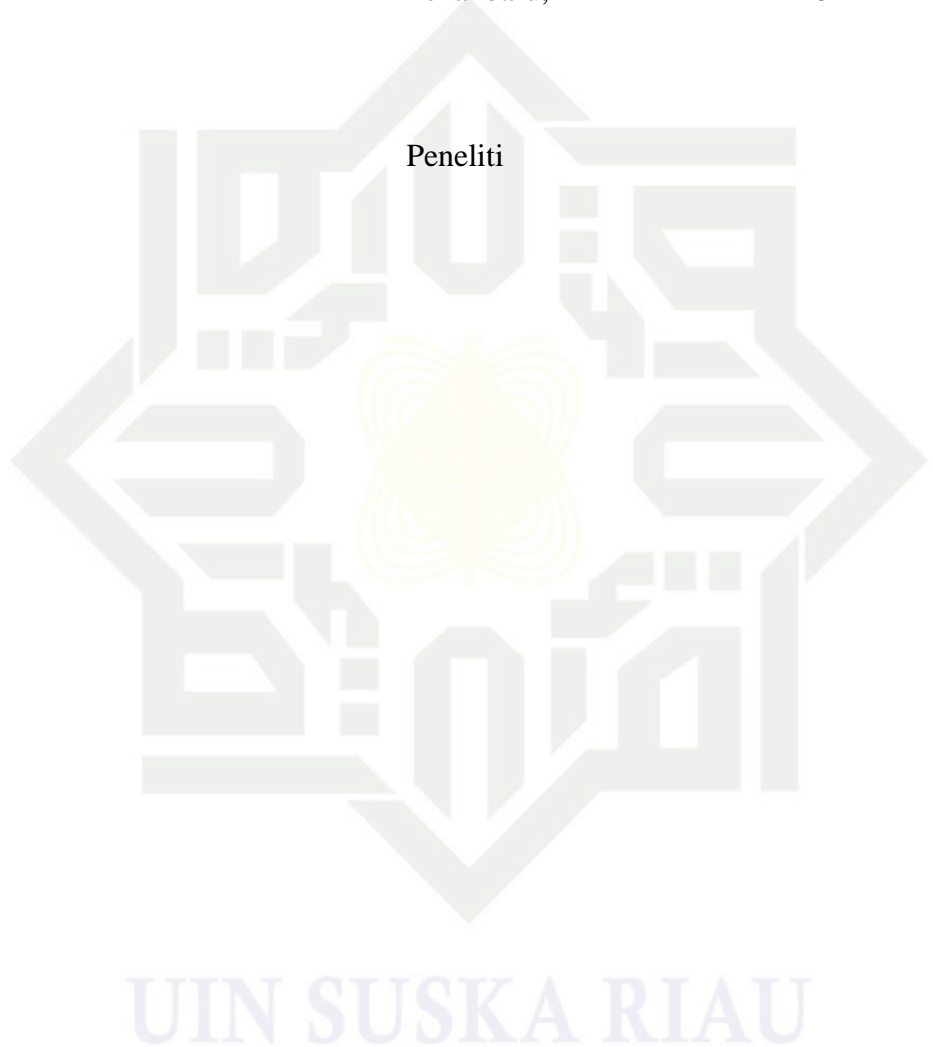
1. Dilarang menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selanjutnya peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, baik dari pihak UIN Suska Riau maupun dari kalangan akademis serta masyarakat umum.

Pekanbaru,

2021

Peneliti





## DAFTAR ISI

<b>Lembar Pengesahan</b> .....	..ii
<b>Pengesahan Penguji</b> .....	..iii
<b>Persembahan</b> .....	..iv
<b>Motto</b> .....	..v
<b>Kata Pengantar</b> .....	..vi
<b>Daftar Isi</b> .....	..vii
<b>Daftar Tabel</b> .....	..ix
<b>Daftar Gambar</b> .....	..x
<b>Daftar Lampiran</b> .....	..xi
<b>Abstrak</b> .....	..xii
<b>BAB I Pendahuluan</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Keaslian Penelitian .....	8
<b>BAB II Tinjauan Pustaka</b> .....	11
A. Keterampilan Motorik Halus .....	11
1. Pengertian Keterampilan Motorik Halus .....	11
2. Tugas Perkembangan Motorik Halus .....	12
3. Faktor Yang Mempengaruhi Motorik halus .....	12
B. Bermain Origami .....	15
1. Pengertian Bermain Origami .....	15
2. Fungsi Bermain Origami .....	16
3. Manfaat Bermain Origami .....	16
C. Anak Usia Dini .....	17
1. Pengertian Anak Usia Dini .....	17
2. Tugas Perkembangan Anak Usia Dini .....	18



**Hak Cipta Didukung Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

D. Kerangka Berpikir .....	18
E. Hipotesis .....	21
<b>BAB III Metodologi Penelitian.....</b>	<b>22</b>
A. Desain Penelitian .....	22
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	24
C. Definisi Operasional .....	24
D. Subjek Penelitian .....	25
E. Metode Pengumpulan Data .....	26
F. Teknik Analisis Data .....	28
G. Validitas dan Reliabilitas .....	28
H. Prosedur Penelitian .....	34
I. Manipulasi Bermain Origami .....	39
<b>BAB IV Hasil dan Pembahasan .....</b>	<b>41</b>
A. Gambaran Lokasi Penelitian .....	41
B. Prosedur Penelitian .....	41
C. Hasil Penelitian .....	45
D. Pembahasan.....	54
E. Jadwal Kegiatan Penelitian .....	58
F. Limitasi Penelitian .....	59
<b>BAB V Penutup.....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran .....	60
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>61</b>
<b>Lampiran</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> .....	23
Tabel 3.2 : <i>Blue Print</i> Skala Keterampilan Motorik Halus .....	26
Tabel 3.3 : Pola Origami .....	27
Tabel 3.4 : Skala Keterampilan Motorik Halus Setelah <i>Try Out</i> .....	29
Tabel 3.5 : <i>Blue Print</i> Skala Keterampilan Penelitian .....	30
Tabel 3.6 : Norma Kategorisasi .....	31
Tabel 4.1 : Pelaksanaan Perlakuan Tiap Sesi .....	42
Tabel 4.2 : Data Hipotetik Dan Empirik <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Ekperimen	43
Tabel 4.3 : Perbedaan Kategorisasi <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....	44
Tabel 4.4 : Data Hipotetik Dan Empirik <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	44
Tabel 4.5 : Perbedaan Kategorisasi <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	45
Tabel 4.6 : Deskripsi Data Uji Hipotesis .....	46
Tabel 4.7 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	55

- Hak Cipta dilindungi Undang-undang  
Dilarang memperjualbelikan atau menyewakan karya ini kepada pihak lain tanpa izin UIN SUSKA RIAU
1. Dilarang memperjualbelikan atau menyewakan karya ini kepada pihak lain tanpa izin UIN SUSKA RIAU
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Grafik Peningkatan Skor Subjek .....	47
Gambar 4.2 : Hasil Karya Origami Subjek Alif .....	49
Gambar 4.3 : Hasil Karya Origami Subjek Anisa .....	50
Gambar 4.4 : Hasil Karya Origami Subjek Ardan.....	51
Gambar 4.5 : Hasil Karya Origami Subjek Riziq.....	51



- Hak Cipta dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang menyalin atau menjiplak seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Validasi Alat Ukur
- Lampiran 2 : Modul Penelitian
- Lampiran 3 : Validasi Modul
- Lampiran 4 : Tabulasi Data *Try Out*
- Lampiran 5 : Uji Validitas Dan Reliabilitas
- Lampiran 6 : Data *Pretest-Posttest* Skala Keterampilan Motorik Halus
- Lampiran 7 : Uji Hipotesis
- Lampiran 8 : *Informed Consent*
- Lampiran 9 : Observasi
- Lampiran 10 : Dokumentasi
- Lampiran 11 : Pola Origami

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## PENGARUH BERMAIN ORIGAMI TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA DINI

**Kusfiannur Rafiqah**

*Fakultas Psikologi*

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

[kusfiannur.rafiqah@students.uin-suska.ac.id](mailto:kusfiannur.rafiqah@students.uin-suska.ac.id)

### ABSTRAK

Keterampilan motorik halus menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini. Tumbuh kembang anak dapat distimulasi dengan berbagai macam kegiatan yang menarik minat anak. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini adalah melalui melipat kertas atau origami. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain origami terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment* dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*, pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain origami selama kurang lebih 3 minggu, setiap 1 minggu dilakukan 3 kali pertemuan. Setelah dilakukan analisa menggunakan uji *Wilcoxon* didapatkan hasil  $Z$  hitung  $< Z$  tabel yaitu  $-1,890 < 0,0294$  atau nilai signifikansi  $0,059 > 0,05$  pada nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen, maka  $H_0$  ditolak. Kesimpulan tidak ada pengaruh kegiatan bermain origami terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

**Kata kunci : origami, melipat kertas, keterampilan motorik halus, anak usia dini**





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## THE EFFECT OF ORIGAMI PLAYING ON FINE MOTOR SKILLS OF EARLY CHILDREN

**Kusfiannur Rafiqah**

*Faculty of Psychology*

State Islamic University Of Sultan Syarif Kasim Riau  
[kusfiannur.rafiqah@students.uin-suska.ac.id](mailto:kusfiannur.rafiqah@students.uin-suska.ac.id)

### ABSTRACT

Fine motor skills are an integral part of early childhood life. Children's growth and development can be stimulated with a variety of activities that interest children. One way to improve fine motor skills in early childhood is through paper folding or origami. The purpose of this study was to determine the effect of playing origami on fine motor skills in early childhood. This type of research is a Quasi Experiment with a Pretest-Posttest Control Group Design, the experimental group is given treatment in the form of playing origami for approximately 3 weeks, every 1 week 3 meetings are held. After analyzing using the Wilcoxon test, the results of the Z count Z table were  $-1.890 < 0.0294$  or a significance value of  $0.059 > 0.05$  in the pretest and posttest values of the experimental group, then  $H_0$  was rejected. The conclusion is that there is no effect of playing origami activities on fine motor skills in early childhood.

**Key words: origami, paper folding, fine motor skills, early childhood**

## BAB I

## PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini dianggap sebagai usia keemasan (*the golden age*) karena pada usia tersebut anak sedang mengalami perkembangan yang sangat besar baik secara fisik, maupun psikis. Dalam peraturan pemerintah pendidikan dan kebudayaan Indonesia No. 137 Tahun 2014 anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 sampai 6 tahun. Erikson (dalam Papalia, Old & Feldman, 2008) membagi masa usia dini dalam tiga periode perkembangan yaitu, masa bayi (usia 0 sampai 18 bulan), masa *toddler* (usia 18 bulan sampai 3 tahun), dan masa awal kanak-kanak (usia 3 sampai 6 tahun). Masa kanak-kanak awal merupakan usia emas atau yang biasa disebut dengan *golden age*. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak berkembang sangat pesat, baik pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik. Oleh karena itu, pengembangan secara tepat yang dilakukan pada anak usia dini akan menjadi penentu bagi perkembangan individu selanjutnya.

Pada usia 4-6 tahun merupakan masa peka dalam perkembangan aspek berpikir logis anak. Saat anak mulai berkembang maka pemberian rangsangan pendidikan harus sesuai dengan tahapan perkembangan untuk pertumbuhan yang optimal. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan



anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak, baik perkembangan fisik motorik halus maupun perkembangan fisik motorik kasar.

Perkembangan fisik pada masa kanak-kanak awal ditandai dengan berkembangnya keterampilan motorik. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978). Kemampuan motorik halus yang dimiliki setiap anak berbeda, ada yang lambat dan ada pula yang normal sesuai dengan perkembangan kematangan anak. Perkembangan motorik berbeda tingkatannya pada setiap individu. Anak usia empat tahun dapat dengan mudah menggunakan gunting sementara anak lainnya mungkin akan bisa setelah berusia lima atau enam tahun. Anak tertentu mungkin akan dapat melompat dan menangkap bola dengan mudah sementara yang lainnya mungkin hanya dapat menangkap bola yang besar atau berguling-guling. Terlebih jika sampai memasuki usia sekolah sekitar 6 tahun, anak belum dapat menggunakan alat tulis dengan baik dan benar. Anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus mengalami kesulitan untuk mengoordinasikan gerakan tangan dan jari-jemarinya secara fleksibel. Keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh.

Beberapa faktor menjadi penyebab perkembangan motorik halus terlambat. Adanya keterlambatan tersebut dapat disebabkan oleh kerusakan otak pada waktu lahir atau kondisi pasca lahir yang tidak memungkinkan seorang anak untuk





mengembangkan kemampuan motoriknya (Hurlock, 1991). Akan tetapi, tidak dipungkiri seringkali terjadi keterlambatan tersebut disebabkan oleh tidak adanya kesempatan belajar pada anak, perlindungan orang tua yang berlebihan atau kurangnya motivasi pada diri anak sendiri, untuk itu belajar dan bermain diharapkan dapat mengembangkan keterampilan motorik yang dimiliki oleh anak usia dini (Hurlock, 1991).

Beberapa faktor lainnya yang melatarbelakangi keterlambatan perkembangan kemampuan motorik halus adalah kurangnya kesempatan untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sejak bayi, pola asuh orangtua yang cenderung overprotektif dan kurang konsisten dalam memberikan rangsangan belajar, tidak membiasakan anak untuk mengerjakan aktivitas sendiri, anak tidak dibiasakan makan sendiri, sehingga fleksibilitas tangan dan jemarinya kurang terasah.

Keterampilan motorik halus menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak. Keterampilan motorik halus merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Sujiono (2008) menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat serta tidak membutuhkan banyak tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

Keterampilan motorik halus berfungsi sebagai pendorong yang mampu melatih fokus pada anak, meningkatkan rasa percaya diri anak, melatih kemandirian anak, terampil dalam menulis, mampu mengikat tali sepatu, dan juga dapat mencari serta



mengenali minat dan bakat anak seperti, menggambar, memasak bahkan menjadi fotografer. Jika anak mengalami keterlambatan motorik halus biasanya membuat anak sulit untuk menggunakan otot kecil mereka sehingga gerakan halus seperti menggenggam pensil atau krayon serta mengikat tali sepatu dengan jari menjadi hal yang sulit bagi mereka. Keterlambatan perkembangan motorik halus dapat menyebabkan anak merasa rendah diri, kecemburuan pada anak lain, kekecewaan terhadap sikap orangtua, penolakan sosial, ketergantungan dan mau sehingga sulit beradaptasi dengan lingkungan (Hurlock, 2007).

Pada tahap ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Menurut Vygotsky (dalam Papalia, Old, dan Feldman, 2008) orangtua atau orang dewasa seharusnya membantu mengarahkan dan mengorganisasi proses pembelajaran pada anak. Bimbingan ini sangat efektif dalam membantu anak untuk melewati *zone of proximal development* (ZPD/zona perkembangan antara/proksimal). ZPD diartikan sebagai salah satu daerah potensial seorang anak untuk belajar atau suatu tahap dimana kemampuan anak dapat ditingkatkan dengan bantuan orang lain yang lebih ahli (Papalia, Old, dan Feldman, 2008). Dalam tahap perkembangan selanjutnya, proses belajar anak usia dini dilakukan secara bertahap (*scaffolding*) yang membantu anak untuk melakukan sebuah tugas sampai si anak dapat melaksanakannya seorang diri dengan dukungan kontemporer yang diberikan oleh orangtua dan guru. Dengan demikian anak belajar secara bertahap sesuai dengan kemampuannya.



Pemberian stimulasi yang tepat bagi anak sangat penting untuk membantu perkembangan anak. Tumbuh kembang anak dapat distimulasi dengan berbagai kegiatan yang menarik minat anak. Salah satu kegiatan yang menarik adalah melipat kertas atau origami. Memiliki keterampilan melipat kertas bisa menjadi modal awal anak untuk sebagai bekalnya nanti dalam mengurus dirinya sendiri. Berawal dari kegiatan melipat kertas akan sangat membantu anak untuk bisa melipat pakaiannya sendiri, atau melipat benda-benda yang mudah untuk dilipat. Selain itu kegiatan melipat kertas juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk, dari kertas yang dilipat-lipat akan menjadi bentuk benda. Aktivitas ini diperlukan kerjasama antara mata dan tangan, ketelitian, kesabaran. Penggunaan kertas origami yang berbentuk segi empat, berguna untuk melipat 1-7 lipatan. Misalnya ketika sehelai kertas yang dipegang dan kemudian dilipat beberapa kali dan pada detik yang berikutnya berubah menjadi karya seni tiga dimensi yang tidak terbayangkan oleh anak sebelumnya. Karya tersebut bisa berbentuk bunga, baju, kendaraan, hewan-hewan, dan masih banyak lagi contoh bentuk benda yang lain.

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial (Hurlock, 1980). Permainan dapat mengasah keterampilan dan kreativitas anak agar tidak mengalami hambatan dalam perkembangan. Sujiono (2014) mengatakan bahwa melipat untuk anak usia dini sangat cocok untuk melatih motorik halus anak. Melipat adalah suatu teknik berkarya seni kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya. Origami dapat mengasah kemampuan

1. Dilarang menyalin atau menyalin bagian dari karya tulis ini tanpa mengizinkan atau menyalin sumber.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Penelitian mengenai bermain origami juga telah banyak dilakukan terkait pada kasus anak-anak, diantaranya untuk mengurangi kecemasan hospitalisasi (Lestari, 2015), pengembangan kreativitas anak (Nugraha dan Muliatsih, 2013), serta untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui terapi (Ningtyas, 2017).

Terkait dari hasil pengamatan dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru menunjukkan bahwa anak-anak yang berusia 4-5 tahun di TK B pada umumnya memiliki kemampuan motorik halus yang belum optimal. Hal ini terlihat dari 8 orang siswa TK 4 diantaranya memiliki kemampuan motorik halus yang rendah. Dari hasil observasi 4 orang anak ketika melaksanakan kegiatan melipat dan menggunting hasilnya tidak sesuai dengan pola, tidak rapi, dan sebagiannya robek. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru TK Negeri Pembina 3 mengatakan bahwa dalam RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) di TK Negeri Pembina 3 tidak menggunakan kegiatan bermain origami sebagai tugas untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Namun, ada beberapa kegiatan melipat sederhana untuk membuat kincir angin yang dilakukan oleh guru wali kelas.

Perkembangan motorik halus ini jika tidak terfasilitasi dengan baik pada usianya bisa menurunkan perkembangan mental kepercayaan diri anak. Hal ini ditunjukkan dari



hasil observasi 4 orang anak ketika kegiatan melipat serta menggunting hasilnya tidak sesuai pola, sehingga hal ini akan berdampak kurang baik pada perkembangan anak, salah satunya anak harus tergantung pada orang lain disekitarnya agar dapat membantunya dalam mengerjakan beberapa hal.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa masih banyak anak usia dini yang mengalami permasalahan perkembangan motorik halus yang terlambat. Hal tersebut menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain origami terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Penelitian ini akan berfokus tentang bermain origami karena dinilai sebagai salah satu teknik yang dapat digunakan untuk perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan di latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh bermain origami terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain origami terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi untuk lebih mengembangkan ilmu pengetahuan terutama di bidang ilmu



psikologi perkembangan mengenai pengaruh bermain origami terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Untuk Lembaga TK Dan Pengajar**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi lembaga TK dan guru agar dapat menjadikan kegiatan bermain origami untuk keterampilan motorik halus khususnya dalam kegiatan melipat kertas.

### **b. Untuk Orangtua**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu metode yang dapat digunakan oleh orangtua untuk keterampilan motorik halus pada anak usia dini di rumah.

## **E. Keaslian Penelitian**

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang relatif sama dalam hal teman, kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan posisi variabel penelitian atau metode analisis yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengaruh Bermain Origami Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini” dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang berada di salah satu taman kanak-kanak di kota Pekanbaru.

Penelitian yang terkait dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Syaiful dan Rahmawati (2014) dengan judul “Terapi Bermain : Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Prasekolah” . Hasil yang ditemukan yaitu ada pengaruh terapi origami dalam meningkatkan perkembangan



1. Pencipta dilindungi Undang-Undang, dilarang menyalin, menjiplak, atau melakukan perbuatan lain yang merugikan hak cipta atau hak lain yang melekat pada karya tulis ini tanpa mengizinkan atau dengan cara yang melanggar ketentuan undang-undang.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

motorik halus di kelas A2 TK Aisyiyah BP Wetan. Terdapat perbedaan pada penelitian ini, perbedaan terletak pada penggunaan dasar teori oleh Soejiningsih (2008), metode penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*. Sedangkan dasar teori yang peneliti gunakan adalah Papalia, Old, dan Feldman (2008) dengan metode penelitian *pretest-posttest control group design*. Terdapat persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Syaiful dan Rahmawati dengan penelitian ini yaitu sama-sama menjadikan origami sebagai variabel bebas dan motorik halus sebagai variabel terikat.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Wiryaningsih, Jampel, dan Antara (2016) dengan judul “Penerapan Kegiatan Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal”. Kesimpulan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode penugasan melalui melipat kertas origami berwarna dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Singaraja. Terdapat perbedaan pada penelitian ini, perbedaan terletak pada penggunaan dasar teori oleh Sumantri (2005), metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan dasar teori yang peneliti gunakan adalah Papalia, Old, dan Feldman (2008) dengan metode penelitian *pretest-posttest control group design*. Terdapat persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Wiryaningsih, Jampel, dan Antara dengan penelitian ini yaitu sama-sama menjadikan origami sebagai variabel bebas dan motorik halus sebagai variabel terikat.

Penelitian tentang bermain origami untuk terhadap keterampilan motorik halus anak usia dini juga dilakukan oleh Ningtyas (2017) dengan judul “Meningkatkan





Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Melipat (origami) Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mojosari”. Hasil penelitian pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam bermain origami untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Terdapat perbedaan pada penelitian ini, perbedaan terletak pada penggunaan dasar teori oleh Sumanto (2005), metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan dasar teori yang peneliti gunakan adalah Papalia, Old, dan Feldman (2008) dengan metode penelitian *pretest-posttest control group design*. Terdapat persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Wiryaningsih, Jampel, dan Antara dengan penelitian ini yaitu sama-sama menjadikan origami sebagai variabel bebas dan motorik halus sebagai variabel terikat.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan tema bermain terhadap keterampilan motorik halus anak usia dini. Sedangkan perbedaan terletak pada dasar teori, metode, karakteristik subjek dan juga lingkungan penelitian. Penelitian ini menggunakan teori dari Papalia, Old, dan Feldman (2008) dan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design* untuk melihat kriteria subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia dini berusia 4 sampai 6 tahun yang mengalami keterlambatan motorik halus. Dalam penelitian ini bermain origami diberikan kepada anak usia dini yang berada pada salah satu Taman Kanak-kanak di Pekanbaru.

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam bermain origami untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Terdapat perbedaan pada penelitian ini, perbedaan terletak pada penggunaan dasar teori oleh Sumanto (2005), metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan dasar teori yang peneliti gunakan adalah Papalia, Old, dan Feldman (2008) dengan metode penelitian *pretest-posttest control group design*. Terdapat persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Wiryaningsih, Jampel, dan Antara dengan penelitian ini yaitu sama-sama menjadikan origami sebagai variabel bebas dan motorik halus sebagai variabel terikat.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Keterampilan Motorik Halus

##### 1. Pengertian Keterampilan Motorik Halus

Papalia, Old, dan Feldman (2010) menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus anak melibatkan koordinasi mata-tangan dan otot-otot kecil. Sedangkan menurut Hildayani (2005) perkembangan motorik halus yaitu gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot-otot kecil, terutama di bagian jari-jari tangan, contohnya adalah menulis, menggambar, memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk. Perkembangan motorik halus merupakan perkembangan gerakan anak yang menggunakan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu (Berks, 2012). Perkembangan pada aspek ini dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Menulis, menggunting, menempel, melipat, meronce dan menyusun balok adalah contoh gerakan motorik halus.

Sujiono (2008) menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat serta tidak membutuhkan banyak tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

Berdasarkan uraian di atas keterampilan motorik halus adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak dengan menggunakan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu untuk memenuhi tugas perkembangan motorik halus



pada masa kanak-kanak awal yaitu mengancingkan baju, meniru bentuk sederhana, membuat gambar sederhana, menggunting, membuat susunan yang kompleks dan sebagainya.

## 2. Tugas Perkembangan Motorik Halus

Terdapat beberapa tugas perkembangan motorik halus pada masa kanak-kanak awal 4-6 tahun menurut Papalia, Old, dan Feldman (2008), yaitu :

- a. Dapat menyikat gigi sendiri dengan baik
- b. Mengancingkan pakaian
- c. Membuka dan menutup ritsleting
- d. Menggunakan sepatu sendiri
- e. Mampu membuat garis vertikal dengan rapi
- f. Mampu membuat bentuk (longkaran, segi empat, segitiga, dan lainnya)
- g. Membalikkan halaman buku satu persatu
- h. Menyusun balok
- i. Meniru serta melukis sebuah gambar dan huruf
- j. Menggambar atau menjiplak

## 3. Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus

Menurut Rumini dan Sundari (2014) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus. Faktor perkembangan motorik halus dibagi menjadi dua faktor antara lain :



#### a. Faktor fisik

Adapun faktor fisik yang mempengaruhi motorik halus pada anak sebagai berikut :

##### 1) Faktor Genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

##### 2) Faktor kesehatan pada periode prenatal

Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak

##### 3) Prematur

Kelahiran sebelum masanya disebut premature biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.

##### 4) Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

#### b. Faktor lingkungan

Adapun faktor lingkungan yang mempengaruhi motorik halus pada anak sebagai berikut :





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### 1) Faktor kesulitan dalam melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat vakum, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

### 2) Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.

### 3) Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak (Rumini dan Sundari, 2004). Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan origami. Bermain origami dapat merangsang perkembangan motorik anak karena dalam bermain membutuhkan gerakan-gerakan. Gerakan dalam bermain seperti dengan melipat kertas akan membantu anak memperkuat otot-otot telapak tangan dan jari-jari tangan anak, yaitu saat melipat dan menekan lipatan. Kekuatan telapak tangan dan jari dibutuhkan dan memengaruhi kemampuan motorik halus pada anak (dalam Rahmawati, 2014).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## B. Bermain Origami

### 1. Pengertian Bermain Origami

Origami berasal dari 2 kata yaitu *Ori* (折り) yang berarti melipat dan *Gami/Kami* (紙) yang artinya kertas. Origami (折り紙) adalah seni melipat kertas untuk membentuk suatu objek tertentu seperti hewan atau tumbuhan dan benda-benda lainnya. Seni origami khas Jepang ini biasanya dimainkan oleh anak-anak di Jepang yang sudah ada sejak zaman dahulu kala. (sumber ; jic.co.id) di akses 06/03/2021.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan sendiri oleh anak dengan keinginan sendiri, dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan (Mutiah, 2010). Bermain bagi anak adalah eksplorasi, eksperimen, peniruan (*imitation*), dan penyesuaian (*adaptasi*). Terdapat beberapa macam jenis permainan, salah satunya adalah origami.

Bermain origami merupakan permainan yang dapat diterapkan pada anak usia dini. Dengan melipat kertas menjadi objek yang ornamental akan mengembangkan daya cipta dan memberikan rasa senang pada anak sehingga akan membantu anak menurunkan pikiran cemas, takut, sedih, tegang dan nyeri. Menurut Ans (2014) origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Origami adalah kerajinan tangan populer yang disukai anak-anak, dan juga merupakan alat mengajar dan terapi yang bermanfaat (Rahmawati, 2014). Latihan melipat kertas akan memperkuat otot-otot telapak dan jari tangan anak, yaitu saat anak melipat dan



menekan lipatan. Kekuatan bagian telapak dan jari dibutuhkan untuk memegang dan menggerakkan pensil (motorik halus) (Rahmawati, 2014).

Berdasarkan uraian di atas bermain origami adalah permainan yang dapat diterapkan pada anak usia dini dengan melipat kertas menjadi objek ornamental yang merupakan alat mengajar dan sekaligus dapat menjadi proses terapeutik. Gerakan dalam bermain origami akan membantu anak memperkuat otot-otot telapak tangan dan jari-jari tangan anak, yaitu saat melipat dan menekan lipatan. Kekuatan telapak tangan dan jari dibutuhkan dan memengaruhi kemampuan motorik halus pada anak.

## 2. Fungsi Bermain Origami

Permainan dan bermain origami mempunyai arti sebagai sarana untuk mensosialisasikan diri anak yang berarti berfungsi untuk :

- a. Membawa anak ke masyarakat
- b. Untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak
- c. Memahami peristiwa yang berlangsung di masyarakat
- d. Permainan memberikan kesempatan untuk mengenal aturan-aturan
- e. Untuk mengembangkan otot-otot dan energi yang ada.

## 3. Manfaat Bermain Origami

Ans (2014) menjelaskan bahwa ada beberapa manfaat yang bisa dipetik saat anak bermain origami, di antaranya yaitu :

- a. Membantu mengembangkan imajinasi
- b. Membantu mengembangkan memori



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Membantu perkembangan intelektual

d. Melatih motorik halus kedua tangan

e. Melatih ketekunan dan kesabaran

f. Pengembangan kreativitas

g. Pengembangan perhatian

h. Aktivasi otak kanan dan otak kiri

i. Kesenangan, kepuasan, dan kebanggaan atas pekerjaannya sendiri

j. Memberikan waktu bermain yang menyenangkan untuk anak usia dini

### C. Anak Usia Dini

#### 1. Pengertian Anak Usia Dini

Hakikat anak usia dini dalam Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 adalah anak yang berusia antara 0 sampai 6 tahun.

Anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentang waktu dari sejak lahir hingga berusia 6 tahun. NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), yang menjelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan

anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, dalam Aisyah dkk, 2010).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 anak usia dini ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang perkembangannya distimulasi oleh pemberian rangsangan untuk membantu





pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir dan daya cipta), sosio emosional, bahasa dan komunikasi (Jahja, 2011).

## 2. Tugas Perkembangan Anak Usia Dini

Havighurst (1953) menjelaskan bahwa terdapat beberapa tugas perkembangan anak usia dini, diantaranya :

- a. Belajar berdiri dan berjalan
- b. Belajar membedakan jenis kelamin laki-laki dan perempuan
- c. Belajar mempersiapkan diri untuk membaca, menulis dan berhitung
- d. Belajar mengadakan hubungan emosional selain subjek lekatnya
- e. Belajar membedakan mana yang benar dan mana yang salah, serta mengembangkan kata hati.

### D. Kerangka Berpikir

Keterampilan motorik halus merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan motorik anak usia dini. Keterampilan motorik halus anak akan turut mendukung aspek perkembangan lainnya, karena pada hakekatnya setiap perkembangan tidak dapat terpisah satu sama lain. Perkembangan keterampilan motorik halus anak usia dini bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak.



Papalia, Old, dan Feldman (2010) mengungkapkan terdapat dua aspek dalam motorik halus pada anak usia dini, yaitu melibatkan otot-otot kecil dan juga koordinasi mata dan tangan. Keterampilan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti menggunting, mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa ada air yang tumpah, menggunakan kuas, krayon, dan spidol, serta melipat. Keterampilan motorik halus anak pada umumnya memerlukan jangka waktu yang cukup lama. Hal ini merupakan suatu proses bagi anak untuk mencapainya. Maka diperlukan kegiatan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Keterampilan motorik halus anak berbeda-beda, ada yang berjalan dengan cepat, ada pula yang sesuai dengan perkembangan anak, tergantung pada kematangan anak.

Tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014 salah satunya menyebutkan bahwa anak mampu meniru bentuk. Meniru bentuk dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan meniru membuat garis tegak, lengkung dan lingkaran, meniru melipat kertas sederhana, mencocokkan bentuk, mengikuti garis putus dengan rapi dan lain sebagainya. Memberikan bimbingan untuk belajar motorik halus adalah anak dapat berkembang dengan cara menstimulus jari-jari tangan anak agar perkembangan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal. Di usia 3-4 tahun, perkembangan motorik halus anak semakin baik, sehingga memungkinkan anak untuk mengkoordinasikan keterampilan



1. Jari-jemarnya dengan panca indera anak. Meningkatkan perkembangan motorik halus anak, secara tanpa disadari mempengaruhi keterampilan seorang anak dalam menggunakan jari-jemarnya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk sebagai dasar untuk menulis pada anak usia dini.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterampilan motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menempel, dan sebagainya. Meningkatkan keterampilan motorik halus anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan adalah kegiatan melipat kertas atau origami. Origami adalah seni melipat kertas dari jepang. Sebuah hasil origami merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan. Kegiatan di dalam bermain origami terdapat berbagai macam aktivitas tangan meliputi memegang, membalik, memutar, mengambil dan melipat kertas. Bermain origami/melipat kertas merupakan keterampilan tangan untuk menciptakan bentuk-bentuk tertentu tanpa menggunakan bahan perekat serta keterampilan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan, ketelitian dan kerapian. Bermain origami/melipat kertas juga dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar bermain origami, dapat mengembangkan pemahaman anak terhadap materi yang disajikan, dan dapat membantu mengembangkan daya motorik halus. Kegiatan melipat kertas atau bermain origami merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang tepat untuk

Melipat kertas/bermain origami dilakukan dengan cara mengubah lembar kertas berbentuk empat persegi atau segitiga menurut arah atau pola lipatan tertentu secara bertahap sampai dihasilkan suatu model atau berbentuk lipatan yang diinginkan. Bermain origami merupakan permainan yang dapat diterapkan pada anak usia dini dengan melipat kertas menjadi suatu objek ornamental yang akan mengembangkan daya cipta, memberikan rasa senang, semua jari jemari bergerak karena adanya koordinasi mata dan tangan pada anak sehingga akan mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Origami adalah latihan melipat kertas yang akan memperkuat otot-otot telapak dan jari tangan anak, yaitu saat anak melipat dan menekan lipatan (Rahmawati, 2014). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ningtyas (2017) mengenai pengaruh bermain origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini, menyatakan bahwa hasil penelitian bermain origami memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan uji hipotesis pada penelitian ini, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut : tidak ada pengaruh kegiatan bermain origami terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Quasi eksperimen yaitu metode yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan penuh terhadap variabel dan kondisi eksperimen (Setiadi, 2005). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat dari manipulasi terhadap suatu perilaku yang sedang diamati (Latipun, 2015). Manipulasi yang dapat dilakukan berupa situasi atau sebuah tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok, setelah itu dapat dilihat pengaruhnya. Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Metode eksperimen ini cocok dengan penelitian yang sedang penulis lakukan yakni, bermain origami untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Metode penelitian eksperimen terbagi dalam tiga kelompok, yaitu pra-eksperimen, eksperimen, dan eksperimen semu (quasi eksperimen) (Latipun, 2015). Dalam penelitian ini penulis menggunakan eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan desain jenis *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil

*pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan (Sugiyono, 2018).

Peneliti menggunakan desain ini karena dirasa cocok dengan judul penelitian yang diambil. Menarik kesimpulan dari Latipun (2015) bahwa peneliti memberikan tes awal (*pretest*) terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui hasil awal bermain origami sebelum diberikan perlakuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Setelah diberikan tes awal, peneliti melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa bermain origami. Tindakan akhir yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan tes akhir (*posttest*) tujuannya untuk mendapatkan perbandingan dari test awal ke tes akhir. Perbedaan signifikan antara kedua nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan. Berikut rancangan *pretest-posttest control group design* :

Tabel 3.1  
*Pretest-Posttest Control Group Design*

KE	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
KK	O <sub>1</sub>	-	O <sub>2</sub>

Sumber : Sugiyono

KE = Kelompok Eksperimen

KK = Kelompok Kontrol

O<sub>1</sub> = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> = Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

X = Perlakuan (*treatment*)

- = Tidak diberi perlakuan



## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Secara teoritis bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian eksperimen ini peneliti menggunakan dua variabel, yang terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu:

Variabel Bebas (X) : Bermain Origami

Variabel Terikat (Y) : Keterampilan Motorik Halus Anak Usia dini

## C. Definisi Operasional

### 1. Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus dalam penelitian ini merupakan variabel terikat (Y) adalah kelenturan penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang membutuhkan koordinasi mata dengan tangan. Keterampilan motorik halus anak-anak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan.

### 2. Bermain Origami

Bermain origami dalam penelitian ini merupakan variabel bebas (X). Bermain origami merupakan seni melipat kertas yang berasal dari jepang. Origami berasal dari 2 kata yaitu *Ori* (折り) yang berarti melipat dan *Gami/Kami* (紙) yang artinya kertas. Bermain origami merupakan permainan dengan cara melipat kertas



menjadi bentuk ornamantal seperti pesawat terbang yang akan dilakukan oleh anak. Kertas origami diberikan agar anak mampu melipat-lipat kertas menjadi sebuah bentuk dengan cara melipat ujung-ujung kertas mengikuti instruksi sebuah pola.

#### D. Subjek Penelitian

##### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak TK B yang masih duduk di bangku Taman Kanak-Kanak (TK).

##### 2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti atau sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Yang menjadi sampel seharusnya representatif populasinya (Latipun, 2011). Penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive random sampling* yaitu teknik penentuan subjek berdasarkan beberapa kriteria (Sugiyono, 2018). Karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik di TK B Negeri Pembina 3 Pekanbaru yang memiliki kemampuan motorik halus rendah berdasarkan hasil *screening*.
- b. Siswa TK yang berada pada tingkat TK B.
- c. Kesiediaan orangtua dan guru agar anak mengikuti intervensi yang peneliti lakukan dengan mengisi *informed consent* yang telah peneliti buat.



## E. Metode Pengumpulan Data

### Motorik Halus

Dalam penelitian ini motorik halus rendah diukur dengan menggunakan skala yang dibuat oleh peneliti dengan mengikuti teori Papalia, Old, dan Feldman (2010) yang sesuai kebutuhan penelitian ini. Berikut indikator perilaku motorik halus :

Tabel 3.2  
*Blueprint* Skala Keterampilan Motorik Halus

No	Aspek	Indikator	No Aitem	Jumlah
1.	Melibatkan otot-otot kecil	Penggunaan jari jemari sesuai dengan kebutuhan, tidak semuanya bergerak atau berperan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 13, 14, 15, 16	12
2.	Koordinasi mata-tangan	Penggunaan bagian tubuh ditandai dengan tangan, lengan dan jari. Semua bergerak dibawah perintah mata	7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20	8
Total			20	20

Alat ukur ini terdiri dari 20 aitem. Format respon dalam skala ini menggunakan format respon Guttman yang membutuhkan jawab tegas dari subjek seperti jawaban “bisa” atau “tidak bisa”. Untuk jawaban “bisa” diberi skor 2 dan untuk jawaban “tidak bisa” diberi skor 1.

Analisis data dilakukan dengan mengolah skala keterampilan motorik halus pada anak usia dini dalam bentuk persentase.

## 2. Origami

Origami digunakan sebagai teknik untuk memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen. Modul origami diberikan dengan menggunakan metode pemberian tugas. Alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain origami adalah :

### a. Alat dan Bahan Bermain Origami

- 1) Kertas
- 2) Pola untuk membentuk origami menjadi sebuah mainan
- 3) Gunting

### b. Pola Origami

Terdapat beberapa bentuk atau pola dalam bermain origami, yaitu :

Tabel 3.3  
Pola Origami

No	Kegiatan	Perlakuan	Banyak Lipatan
1	Sesi pertama	Membentuk sebuah kepala anjing.	5 lipatan
2	Sesi kedua	Membentuk sebuah paus.	5 lipatan
3	Sesi ketiga	Membentuk sebuah penguin.	6 lipatan
4	Sesi keempat	Membentuk sebuah kelinci.	7 lipatan
5	Sesi kelima	Membentuk sebuah burung.	7 lipatan
6	Sesi keenam	Membentuk sebuah muka gajah.	11 lipatan
7	Sesi ketujuh	Membentuk sebuah pesawat.	11 lipatan
8	Sesi kedelapan	Membentuk sebuah kapal.	14 lipatan



## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah teknik *two related sample Wilcoxon*. Dalam penelitian ini *two related sample Wilcoxon* digunakan untuk melihat perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Analisis dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu hasil skor akan diterima dan menyatakan hipotesis diterima jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed)*  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sebaliknya, jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed)*  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## G. Validitas Dan Reliabilitas

### 1. Validitas Alat Ukur

Validitas alat ukur berkaitan dengan seberapa besar suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (Seniati, Yulianto, Setiadi, 2011).

#### a. Uji Validitas Skala Keterampilan Motorik Halus

Uji validitas di dalam penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*) dimana pengujian validitas ini dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen bermain origami yang dilakukan oleh eksperimenter dan instrumennya berupa deteksi dini keterlambatan motorik halus pada anak usia dini. Untuk instrumen yang mengukur pengaruh pelaksanaan program, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan program yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018). Alasan peneliti alasan peneliti menggunakan uji validitas isi yaitu karena pengaruh bermain origami terhadap peningkatan keterampilan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

motorik halus pada anak usia dini ini terdapat dua variabel yang dibandingkan yaitu variabel bebas (bermain origami) dan variabel terikat (keterampilan motorik halus) yang akan dilakukan pengukuran dengan menggunakan skala keterampilan motorik halus pada anak usia dini melalui *pretest* dan *posttest*.

Pengujian seluruh butir instrumen dalam satu variabel dapat dilakukan dengan mencari daya pembeda skor tiap aitem dari kelompok yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur. Daya diskriminasi aitem adalah sejauh mana aitem ini mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang akan diukur (Azwar, 2015).

Sebagai kriteria pemilihan aitem berdasarkan korelasi aitem total, biasanya digunakan atasan koefisien korelasi aitem total besar dari atau sama dengan 0,30. Kesesuaian aitem yang mencapai koefisien korelasinya 0,30 dianggap memuaskan.

Berdasarkan analisis terhadap 20 aitem skala keterampilan motorik halus anak usia dini yang telah dicobakan, ada 15 aitem yang valid dan 5 aitem yang gugur. Adapun jumlah alat ukur yang valid dan gugur adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4  
Skala Keterampilan Motorik Halus Setelah *Try Out*

No	Aspek	Valid	Gugur	Jumlah
1.	Melibatkan otot-otot kecil	3, 5, 6, 11, 12, 14, 15	1, 2, 4, 13, 16	12
2.	Koordinasi mata-tangan	7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20		8
	Total	15	5	20



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan yang aitem valid dan membuang aitem yang gugur, maka dapat disusun *blue print* terhadap alat ukur tes keterampilan motorik halus yang baru serta dapat digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5  
*Blue Print* Skala Keterampilan Motorik Halus Penelitian

No	Aspek	Indikator	No Aitem	Jumlah
1.	Melibatkan otot-otot kecil	Penggunaan jari jemari sesuai dengan kebutuhan, tidak semuanya bergerak atau berperan	1, 2, 3, 8, 9, 10, 11	7
2.	Koordinasi mata-tangan	Penggunaan bagian tubuh ditandai dengan tangan, lengan dan jari. Semua bergerak dibawah perintah mata	4, 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15	8
Total			15	15

Sebelum dilakukan analisis statistik terkait hasil eksperimen yang telah dilakukan, dibutuhkan acuan normatif yang akan memudahkan pengguna memahami hasil pengukuran (Azwar, 2015). Untuk memudahkan hasil pengukuran, peneliti membuat kategorisasi pada skala keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

Tujuan kategorisasi ini adalah untuk menempatkan individu kedalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur (Azwar, 2015). Kategorisasi subjek penelitian dikelompokkan menjadi tiga kategorisasi yaitu rendah, sedang, dan tinggi dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.6  
Norma Kategorisasi

Kategorisasi	Norma	Interval
Rendah	$X < M - 1SD$	$\leq 20$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	$\leq 20 - 25$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$	$\geq 25$

Skala keterampilan motorik halus pada anak usia dini terdiri dari 15 aitem, baik skala untuk *pretest* maupun *posttest* dengan 2 alternatif jawaban, sehingga skor minimal adalah  $1 \times 15 = 15$  dan skor maksimal adalah  $2 \times 15 = 30$ , dengan *mean* adalah  $(30+15)/2=22,5$ , dan standar deviasi adalah  $(30-15)/6=2,5$ .

#### b. Validitas Modul Bermain Origami

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu modul yang telah peneliti rancang divalidasi oleh *professional judgment*. Dalam hal ini validator merupakan dosen pembimbing, narasumber dan eksperimenter dalam penyusunan skripsi ini. Sebelum di validasi, penulis hanya menuliskan tujuan secara umum pada modul yang akan digunakan.

Setelah di validasi oleh *professional judgment*, modul ini di uji cobakan kepada subjek yang berusia 4-6, namun bukan merupakan subjek penelitian. Hal ini menjadi pertimbangan, agar tidak terjadi bias dalam penelitian ini.

#### c. Validitas Penelitian Eksperimen

Penelitian ini menggunakan validitas internal untuk melihat sejauhmana hubungan sebab akibat antara VB dan VT yang ditemukan dalam penelitian. Faktor-faktor yang mempengaruhi validitas internal dalam penelitian ini adalah :



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### a. *Proactive History*

Faktor ini merupakan faktor perbedaan individual yang dibawa ke dalam penelitian, yang merupakan faktor bawaan maupun sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya. *Proactive history* yang digunakan dalam penelitian ini adalah usia 4-6 tahun agar seluruh subjek penelitian setara.

#### b. *Maturation*

*Maturation* adalah perubahan biologis dan atau perubahan psikologis yang sistematis pada organisme dalam suatu waktu tertentu. Untuk mencegah terjadinya bisa karena efek kematangan biologis subjek, maka pada penelitian ini, digunakan waktu yang singkat yaitu selama dua minggu.

#### c. *Eksperimenter Effect*

Dalam suatu penelitian yang melibatkan manusia, interaksi antara eksperimenter dengan subjek penelitian turut mempengaruhi validitas internal penelitian. Untuk mengontrol hal ini, maka dilakukan dengan cara mencari individu yang mampu menjadi eksperimenter tanpa memiliki harapan terhadap peran yang akan dijalankannya. Jadi yang berperan sebagai eksperimenter bukanlah peneliti, melainkan individu yang memiliki pengalaman dengan bermain origami.

#### d. *Testing*

Terjadi apabila dilakukan desain penelitian ulang (*pretest-posttest*), sehingga terjadi kenaikan skor uji akhir karena subjek pernah mengerjakan uji awal. Faktor ini berupa efek pengukuran atau tes yang dikenakan pada saat



*pretest* dan kemudian digunakan kembali pada saat *posttest*. Untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan *testing*, peneliti menyusun alat ukur *pretest* dan *posttest* dengan susunan aitem yang berbeda. Hal ini dilakukan agar subjek menjawab pernyataan pada alat ukur benar-benar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, bukan karena adanya proses pemanggilan informasi di otak subjek ketika mengisi alat ukur pada saat *pretest*.

## Uji Reliabilitas

### a. Reliabilitas Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan tugas perkembangan motorik halus anak-anak awal. Sebelum digunakan untuk setiap kali pengukuran, alat ukur ini didiskusikan terlebih dahulu dengan *professional judgement* untuk menentukan sejauh mana aitem-aitem dalam alat deteksi dini dapat dipercaya sehingga dapat menghasilkan skor yang baik.

Pengertian reliabilitas mengacu pada keterpercayaan atau konsistensi hasil ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Koefisien reliabilitas berada dalam rentang angka dari 0 sampai 1,00. Semakin koefisien reliabilitas mendekati angka 1 maka semakin tinggi reliabilitas suatu alat ukur. Sebaliknya, semakin koefisien mendekati angka 0 maka semakin rendah reliabilitas alat ukur tersebut (Azwar, 2015). Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba (*try out*) alat ukur di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Alat ukur yang diuji cobakan adalah skala keterampilan motorik halus pada anak usia dini yang dibuat oleh peneliti berdasarkan keterampilan motorik halus menurut Papalia, Old, dan Feldman (2010) yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Untuk mengetahui koefisien reliabilitas alat ukur dengan penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Azwar, 2015). Tinggi rendahnya nilai koefisien reliabilitas terletak pada angka yang berada pada rentang 0 sampai 1,00. Semakin tinggi nilai koefisien reliabilitas mendekati 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya, semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya

Jumlah subjek uji coba (*try out*) ini berjumlah 8 orang anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah. Dari hasil uji coba ini diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,663.

#### b. Reliabilitas Modul

Penyusunan modul penelitian ini telah didiskusikan dengan dosen pembimbing. Modul terlebih dahulu diuji cobakan kepada fasilitator untuk melihat apakah instruksi yang diberikan dapat mudah dimengerti.

### H. Prosedur Penelitian

Persiapan eksperimen sebelum dilakukan penelitian yaitu sebagai berikut:

#### 1. Persiapan Eksperimen

##### a. Persiapan Administrasi (Perizinan)

Persiapan administrasi penelitian ini adalah persiapan perizinan. Sebelum melakukan penelitian di TK Negeri Pembina 3, peneliti meminta surat izin dari



fakultas agar penelitian yang akan dilakukan dapat dilaksanakan di sekolah tersebut. Peneliti meminta surat izin penelitian dari fakultas.

#### b. Persiapan *Screening*

Alat ukur yang digunakan untuk *screening* pada penelitian ini adalah membuat deteksi dini keterlambatan motorik halus pada anak yang sesuai dengan teori keterampilan motorik halus anak usia dini dari Papalia, Old & Feldman, 2008). *Screening* dilakukan dengan menggunakan alat ukur deteksi dini keterlambatan motorik halus anak usia dini. *Screening* ditujukan kepada orangtua selaku observer subjek yang sesuai dengan kriteria penelitian ini yaitu menunjukkan keterampilan motorik halus. Tujuan dari *screening* ini adalah untuk menyaring subjek penelitian sehingga didapatkan subjek yang merupakan anak dengan motorik halus rendah, rendah berdasarkan alat deteksi dini keterlambatan perkembangan motorik halus anak usia dini. *Screening* dilakukan pada tanggal 06 dan 07 Juli 2020 dengan cara kerumah masing-masing subjek dikarenakan sedang berada pada masa pandemi.

#### c. Persiapan Observer

Penelitian ini menggunakan satu orang observer. Observer bertugas untuk mengobservasi keterampilan motorik halus anak selama pelaksanaan perlakuan berlangsung. Observer pada penelitian ini memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa psikologi yang telah lulus mata kuliah observasi minimal dengan nilai B (hal ini dikarenakan mahasiswa psikologi yang lulus mata kuliah



observasi telah mendapatkan berbagai tugas observasi sehingga dianggap memiliki kompetensi yang baik dalam mengobservasi).

2). Bersedia berpartisipasi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan peneliti.

#### d. Persiapan Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 15 aitem yang merupakan penjabaran dari tugas perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Alat ukur digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*.

Tester di dalam penelitian ini berjumlah satu orang, yaitu SW yang merupakan sarjana psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

#### e. Persiapan Eksperimen

Metode yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini yang akan diberikan kepada sampel penelitian adalah metode bermain origami dan mempersiapkan modul yang akan digunakan, serta menentukan eksperimenter yang akan memberikan perlakuan pada sampel penelitian. Eksperimenter dalam penelitian ini merupakan sarjana psikologi. Sebelum penelitian, peneliti memberitahu tata cara melakukan eksperimen sehingga eksperimenter mengerti tentang pelaksanaan penelitian.

#### 2. Pelaksanaan Eksperimen

##### a. *Screening*

Setelah dilakukan *screening* dengan menggunakan alat deteksi dini keterlambatan perkembangan motorik halus anak usia dini. Subjek penelitian yang



sudah dipilih kemudian menandatangani surat persetujuan (*informed consent*) sebagai subjek penelitian.

#### b. Penentuan Sampel

Sampel pada penelitian ini berjumlah 8 orang subjek yang dibagi menjadi 2 kelompok, 4 orang subjek untuk kelompok eksperimen dan 4 orang subjek untuk kelompok kontrol.

#### c. Try Out (Uji Coba Alat Ukur)

Sebelum deteksi dini keterlambatan perkembangan motorik halus digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini, skala terlebih dahulu di uji cobakan terhadap subjek penelitian. Dalam hal ini, uji coba diberikan pada wali murid di salah satu Taman Kanak-kanak yang ada di Pekanbaru selaku observer subjek.

#### d. Pretest

*Pretest* dilakukan pada awal penelitian untuk mengetahui keterampilan motorik halus anak usia dini pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan. Pada penelitian ini *pretest* dilakukan pada tanggal 28 September 2020. Jumlah subjek yang mengikuti *pretest* berjumlah 8 orang. Pelaksanaan *pretest* dilakukan dengan memberikan alat ukur berupa skala berdasarkan teori perkembangan motorik halus Papalia, Old & Feldman (2008).

#### e. Treatment

*Treatment* diberikan kepada 4 orang subjek yang menjadi subjek penelitian eksperimen. *Treatment* yang diberikan berupa bermain origami yang





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akan diberikan oleh eksperimenter yang telah berkompeten dan pernah memberikan *treatment* berupa origami. *Treatment* dilaksanakan sebanyak delapan sesi dengan durasi waktu 15-30 menit. Setiap sesinya, setelah sesi pertama selesai diberikan sebelum dilakukannya sesi kedua, perlakuan sesi pertama diulang kembali. Setelah pengulangan tersebut selesai, baru dilanjutkan dengan sesi selanjutnya. Begitu seterusnya hingga sampai perlakuan sesi terakhir dilakukan. Di akhir sesi, semua pola origami dari sesi pertama hingga sesi terakhir akan diulang kembali.

#### f. *Posttest*

*Posttest* dilaksanakan pada tanggal 18 November 2020. Subjek yang diberikan *posttest* berjumlah 8 orang. *Posttest* dilakukan satu minggu setelah perlakuan bermain origami selesai. Tujuannya agar perubahan pada subjek dapat terlihat setelah perlakuan bermain origami diberikan. Pemberian *posttest* berupa skala untuk *posttest* yang telah peneliti siapkan sebelumnya.

#### g. *Follow Up*

*Follow up* bertujuan untuk melihat sejauh mana perkembangan keterampilan motorik halus pada anak setelah diberikan pembelajaran bermain origami. *Follow Up* dilakukan 4 hari setelah penelitian yaitu pada tanggal 22 November 2020. Jumlah subjek yang mengikuti *follow up* adalah 8 orang. Jadi, subjek yang dapat dianalisis adalah 8 orang.



## I. Manipulasi Bermain Origami

Manipulasi yang diberikan pada penelitian ini merupakan bermain origami.

Origami adalah seni melipat kertas dari jepang untuk membentuk suatu objek tertentu seperti hewan atau tumbuhan atau benda-benda lainnya. Melipat kertas adalah suatu yang sangat menyenangkan bagi anak karena dapat dibuat kapan saja, mulai dari kegiatan yang sederhana seperti bentuk segitiga, segi empat, dan kemudian bentuk yang lebih sulit.

Manipulasi diberikan kepada 4 orang anak yang merupakan bagian dari kelompok eksperimen dalam penelitian ini. Manipulasi diberikan oleh eksperimenter yang pernah memberikan manipulasi berupa bermain origami. Manipulasi dilakukan sebanyak delapan sesi pertemuan dengan waktu  $\pm 30$  setiap sesinya.

1. Sesi pertama diberikan sebuah pola yang membentuk sebuah pola kepala anjing, pola ini memiliki 5 lipatan dan anak diberi waktu  $\pm 30$  menit untuk melihat serta menanyakan apa yang eksperimenter lakukan dari awal pemberian bermain origami dilakukan hingga akhir.
2. Sesi kedua diberikan sebuah pola yang membentuk ikan paus, pola ini memiliki 5 lipatan. Sebelum sesi kedua dimulai, perlakuan pada sesi pertama akan di ulang terlebih dahulu untuk melihat apakah anak ingat dengan lipatannya atau tidak. Anak diberikan waktu  $\pm 30$  menit dari awal sesi dimulai hingga selesai.
3. Sesi ketiga diberikan sebuah pola yang membentuk penguin, pola ini memiliki 6 lipatan. Sebelum sesi ketiga dimulai, perlakuan pada sesi kedua akan di ulang



- terlebih dahulu untuk melihat apakah anak ingat dengan lipatannya atau tidak. Anak diberikan waktu  $\pm 30$  menit dari awal sesi dimulai hingga selesai.
- Sesi keempat diberikan sebuah pola yang membentuk wajah kelinci, pola ini memiliki 7 lipatan. Sebelum sesi keempat dimulai, perlakuan pada sesi ketiga akan di ulang terlebih dahulu untuk melihat apakah anak ingat dengan lipatannya atau tidak. Anak diberikan waktu  $\pm 30$  menit dari awal sesi dimulai hingga selesai.
- Sesi kelima diberikan sebuah pola yang membentuk seekor burung, pola ini memiliki 7 lipatan. Sebelum sesi kelima dimulai, perlakuan pada sesi keempat akan di ulang terlebih dahulu untuk melihat apakah anak ingat dengan lipatannya atau tidak. Anak diberikan waktu  $\pm 30$  menit dari awal sesi dimulai hingga selesai.
- Sesi keenam diberikan sebuah pola yang membentuk wajah gajah, pola ini memiliki 11 lipatan. Sebelum sesi keenam dimulai, perlakuan pada sesi kelima akan di ulang terlebih dahulu untuk melihat apakah anak ingat dengan lipatannya atau tidak. Anak diberikan waktu  $\pm 30$  menit dari awal sesi dimulai hingga selesai.
- Sesi ketujuh diberikan sebuah pola yang membentuk pesawat, pola ini memiliki 11 lipatan. Sebelum sesi ketujuh dimulai, perlakuan pada sesi keenam akan di ulang terlebih dahulu untuk melihat apakah anak ingat dengan lipatannya atau tidak. Anak diberikan waktu  $\pm 30$  menit dari awal sesi dimulai hingga selesai.
- Sesi kedelapan diberikan sebuah pola yang membentuk kapal, pola ini memiliki 14 lipatan. Sebelum sesi kedelapan dimulai, perlakuan pada sesi ketujuh akan di ulang terlebih dahulu untuk melihat apakah anak ingat dengan lipatannya atau tidak. Anak diberikan waktu  $\pm 30$  menit dari awal sesi dimulai hingga selesai.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain origami tidak memberikan pengaruh terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini di TK Negeri Pembina 3. Dari uji hipotesis didapatkan hasil  $0,059 > 0,05$  yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara keterampilan motorik halus anak usia dini pada kelompok eksperimen. Dengan demikian, kegiatan bermain origami tidak memberikan pengaruh pada keterampilan motorik halus anak usia dini.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

##### 1. Bagi Lembaga TK Dan Pengajar

Sebaiknya sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran seperti media yang dapat menunjang perkembangan motorik halus anak. Guru juga memberikan motivasi berupa *reward* atau pujian dalam proses pembelajaran agar anak lebih semangat dan percaya diri dalam mengikuti segala kegiatan pembelajaran.



Revisi

### Bagi Subjek Penelitian

### Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya agar tidak melakukan penelitian yang sama pada saat pandemi melanda. Melibatkan guru sehingga diperoleh informasi lebih banyak terkait keterampilan motorik halus anak. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan kegiatan origami dan waktu penelitian dapat dilakukan lebih lama untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2010. Materi Pokok Perkembangan Dan Konsep Dasar Anak Usia Dini. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Ans, Haziiah. 2014. Origami Boneka Jari. Yogyakarta : Rainbow.
- Anna, Lusua Kus. 2010. Gangguan Perkembangan Motorik Pada Anak. Jakarta : Kompas.  
<https://nasional.kompas.com/read/2010/06/29/0804171/www.kompas.com>, diakses tanggal 05 November 2018.
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Berk, Laura E. 2012. *Development Through The Lifespan* (edisi kelima). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Brown, Carol G. 2010. *Improving Fine Motor Skills In Young Children: an Intervention Study* Vol. 26, No. 3, September 2010, 269-278.
- Byron, Tanya. 2009. Ensiklopedia Perkembangan Anak (semua yang anda butuhkan untuk menjadikan anak sehat dan bahagia). Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Desmita. 2012. Psikologi Perkembangan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Farahbod, Mojgan. 2004. *The Impact Of Educational Play On Fine Motor Skills Of Children*. Ribia : Research Institute of Exceptional Children University of Social Welfare and Rehabilitation Research Center.
- Hildayani, Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangana Anak*. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Perkembangan Anak (Edisi Keenam). Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan) Edisi Kelima. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Indriyani, Iin. 2011. Play Therapy: Pembelajaran Mitigasi Bencana Tanah Longsor untuk ABK. *Bulletin Vulkanologi dan Bencana Geologi* Volume 6 Nomor 3 Desember 2011: 7-15
- Jannah, Alif Nur. 2019. Peningkatan Keterampilan Melipat Melalui Metode Demonstrasi Kelompok A Taman Kanak-kanan Tapas Ar-Rahman Semampir Sedati Sidoarjo. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.

1. Latipun, 2015. *Psikologi Eksperimen*. UMM. Press.
2. Lestari, Wiji. 2015. Pengaruh Bermain Origami Terhadap Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di Ruang Mawar RSUD Kraton Pekalongan. Pekalongan : IPI FIKkes.
3. Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
4. Ningtyas, Tia Pratama. 2017. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Melipat (Origami) Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mojosari. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
5. Nuraeny, Lenny dkk. 2018. Upaya Untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Aktivitas Origami dengan Metode Demonstrasi Pada Anak-anak Kelompok B Di TK Bina Nusantara. Bandung : IKIP Siliwangi Bandung, Cimahi.
6. Papalia, D.E., Old, S.W & Feldman, R.D. 2010. *Human Development* Edisi Kesembilan. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
7. Permendikbud, 2014. Undang-undang RI No. 137 Tahun 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
8. Permendikbud, 2014. Undang-undang RI No. 146 Tahun 2014. Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
9. Putra, Farhandika dkk. 2019. Perbandingan Efektivitas Origami dan Bermain Plastisin (lilin) Terhadap Penongkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah usia 4-5 Tahun Vol 7, No. 1 Februari 2019-Juli 2019. Hal : 16-22.
10. Riskasari, indah, Puri Aquarisnawati dan Dewi Mustami'ah. 2011. Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt. Fakultas Psikologi : Universitas Hang Tuah Surabaya.
11. Ridhwan, Muhammad dan Fitriani. 2019. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Dengan Kegiatan Origami TK Pertiwi Kota Banda Aceh. Banda Aceh : Universitas Serambi Mekkah.
12. Rahmawati, Dwi Wahyuni dan Yuanita Syaiful. 2014. Terapi Bermain: Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Dan Kognitif Anak Prasekolah. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Gresik.
13. Santrock John W. 2007. Perkembangan Anak. Jakarta : Penerbit Erlangga.



HaCipta Diilindangi Undang-Undang  
 1. Dilarang menyalin, mengutip, atau memperbanyak atau menerbitkan seluruh atau sebagian isi tanpa  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sari, Puspita dkk. 2019. *The Impact of Adduction of Folding Paper Stages for Children's Fine Motor Skills*. Surabaya : Departmen of Early Childhood Teacher Education, Universitas Negeri Surabaya.

Semati, Liche, Aries Yulianto & Bernadette N. Setiadi. 2011. Psikologi Eksperimen. Jakarta : PT Indeks.

Seprina, dan Febriyani Harahap. 2019. Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami. Medan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAI Syekh H. Abdul Halim Hasan Al-Islahiyah Binjai.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (*Mixed Methods*). Bandung : Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung : Penerbit Alfabeta.

Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani Sujiono. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan jamak. Jakarta : PT Indeks.

Sujiono, Bambang, dkk. 2008. Materi Pokok Metode Pengembangan Fisik. Jakarta : Universitas Terbuka.

Wiryaningsih, Ni Kadek Seri Ayu, Nyoman Jampel dan Putu Aditya Antara. 2016. Penerapan Kegiatan Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Universitas Pendidikan ganesha Singaraja : Fakultas Ilmu Pendidikan.

UIN SUSKA RIAU

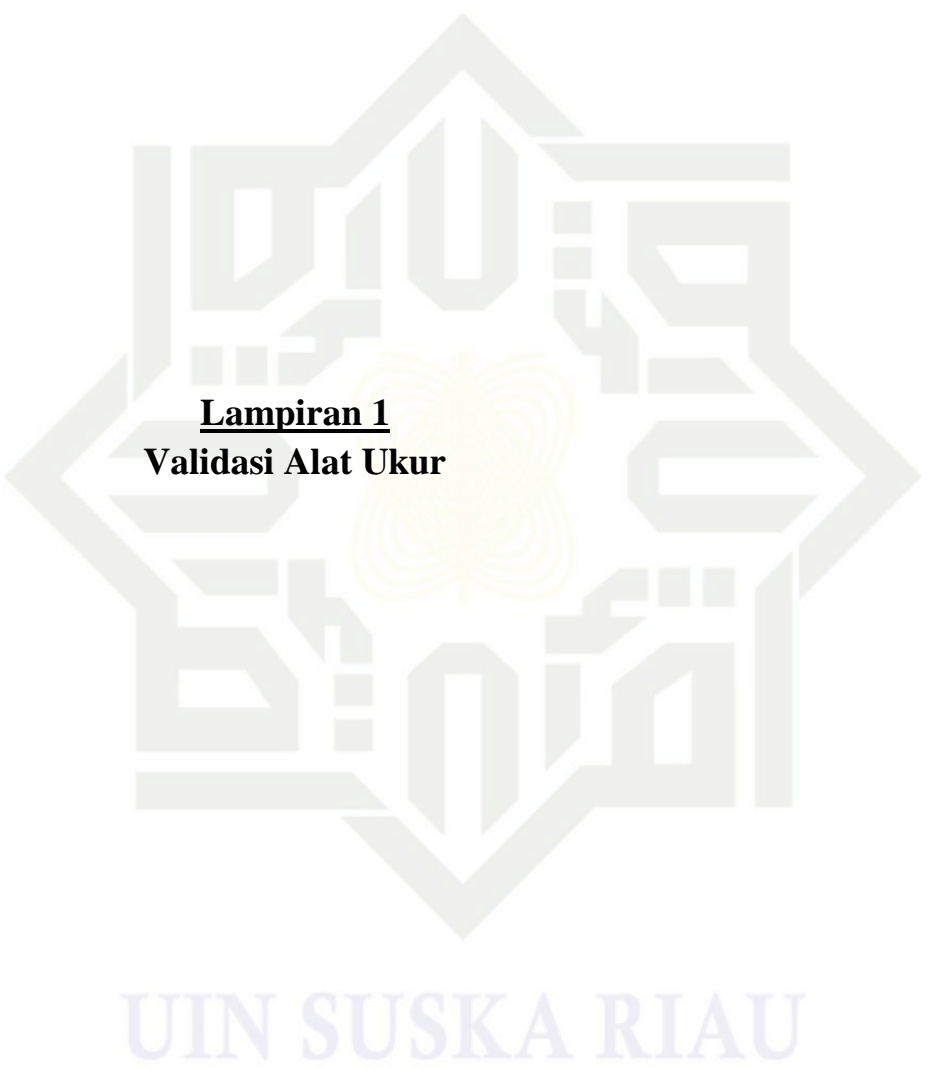


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau bagian dari karya tersebut tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU



## **Lampiran 1** **Validasi Alat Ukur**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR PENELITIAN

### (Skala Keterampilan Motorik Halus)

#### 1. Definisi Operasional

Keterampilan motorik halus adalah kelenturan penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang membutuhkan koordinasi mata dengan tangan.

Keterampilan motorik halus anak-anak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Aspek-aspek keterampilan motorik halus yaitu melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata dan tangan.

#### 2. Skala yang digunakan

Buat Sendiri (✓)

Terjemahan (-)

Modifikasi (-)

#### 3. Jumlah Aitem : 20 Aitem

#### 4. Format respon yang digunakan dalam skala ini terdiri dari dua alternatif jawaban yaitu :

a. Bisa (B)

b. Tidak Bisa (TB)

#### 5. Penilaian setiap aitem

Pada bagian ini peneliti memohon kepada ibu/bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain origami terhadap peningkatan keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

Ibu/bapak dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan variabel yang diukur. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu alternative jawaban yang disediakan, yaitu Relevan (R) dan Tidak Relevan (TR).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dengan menyalin atau memperbanyak atau menerbitkan atau mendistribusikan atau dengan cara lain, tanpa izin dari UIN Suska Riau, merupakan pelanggaran hak cipta.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Untuk jawaban yang dipilih mohon ibu/bapak memberikan tanda ceklis pada kolom

yang telah disediakan.

Contoh pengisian :

NO.	Pernyataan	Pilihan jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Anak bisa makan sendiri tanpa dibantu		

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## SKALA KETERAMPILAN MOTORIK HALUS

Aspek	Indikator	No	Pernyataan	Penilaian		Ket
				R	TR	
Melibatkan Otot Otot Kecil	Penggunaan jari jemari sesuai dengan kebutuhan, tidak semuanya bergerak atau berperan	1	Anak mampu menggambar tanda silang (X)			
		2	Anak mampu menggambar segitiga			
		3	Anak mampu menggambar segi empat			
		8	anak mampu membuat berbagai macam bentuk menggunakan <i>playdough</i>			
		9	Anak mampu menjiplak tangan sendiri			
		10	Anak mampu menggambar sesuai gagasan atau ide			
		11	Anak merasa tidak mampu membuat gambar segi empat			
Koordinasi Mata dan Tangan	Penggunaan bagian tubuh ditandai dengan tangan, jari. Semua bergerak dibawah perintah mata	4	Anak mampu menajamkan pensil			
		5	Anak mampu mengikuti pola garis putus-putus			
		6	Anak mampu meniru lipatan sederhana			
		7	Anak mampu menyusun <i>puzzle</i>			
		12	Anak mampu menggunting sesuai pola			
		13	Anak mampu menempel gambar dengan tepat			
		14	Anak mampu membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran			
		15	Anak mampu menggunting sesuai dengan pola			
		15	Anak mampu menggunting sesuai dengan pola			

### Catatan

- Isi ( kesesuaian dengan indikator)

.....

.....

.....

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## 2. Bahasa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 3. Jawaban aitem

Pekanbaru,

2020

Validator I

Liliza Agustin, M.Psi, Psikolog

NIK:130617122

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR PENELITIAN

### (Skala Keterampilan Motorik Halus)

#### 1. Definisi Operasional

Keterampilan motorik halus adalah kelenturan penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang membutuhkan koordinasi mata dengan tangan.

Keterampilan motorik halus anak-anak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Aspek-aspek keterampilan motorik halus yaitu melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata dan tangan.

#### 2. Skala yang digunakan

Buat Sendiri (✓)

Terjemahan (-)

Modifikasi (-)

#### 3. Jumlah Aitem : 20 Aitem

#### 4. Format respon yang digunakan dalam skala ini terdiri dari dua alternatif jawaban yaitu :

a. Bisa (B)

d. Tidak Bisa (TB)

#### 5. Penilaian setiap aitem

Pada bagian ini peneliti memohon kepada ibu/bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain origami terhadap peningkatan keterampilan motorik halus pada anak usia dini.

Ibu/bapak dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan variabel yang diukur. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu alternative jawaban yang disediakan, yaitu Relevan (R) dan Tidak Relevan (TR).



Untuk jawaban yang dipilih mohon ibu/bapak memberikan tanda ceklis pada kolom

yang telah disediakan.

Contoh pengisian :

NO.	Pernyataan	Pilihan jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
2.	Anak bisa makan sendiri tanpa dibantu		

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## SKALA KETERAMPILAN MOTORIK HALUS

Aspek	Indikator	No	Pernyataan	Penilaian		Ket
				R	TR	
Melibatkan Otot Otot Kecil	Penggunaan jari jemari sesuai dengan kebutuhan, tidak semuanya bergerak atau berperan	1	Anak mampu menggambar tanda silang (X)			
		2	Anak mampu menggambar segitiga			
		3	Anak mampu menggambar segi empat			
		8	anak mampu membuat berbagai macam bentuk menggunakan <i>playdough</i>			
		9	Anak mampu menjiplak tangan sendiri			
		10	Anak mampu menggambar sesuai gagasan atau ide			
		11	Anak merasa tidak mampu membuat gambar segi empat			
Koordinasi Mata dan Tangan	Penggunaan bagian tubuh ditandai dengan tangan, jari. Semua bergerak dibawah perintah mata	4	Anak mampu menajamkan pensil			
		5	Anak mampu mengikuti pola garis putus-putus			
		6	Anak mampu meniru lipatan sederhana			
		7	Anak mampu menyusun <i>puzzle</i>			
		12	Anak mampu menggunting sesuai pola			
		13	Anak mampu menempel gambar dengan tepat			
		14	Anak mampu membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran			
		15	Anak mampu menggunting sesuai dengan pola			
		15	Anak mampu menggunting sesuai dengan pola			

### Catatan

- Isi ( kesesuaian dengan indikator)

.....

.....

.....

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## 2. Bahasa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 3. Jawaban aitem

Pekanbaru,

2020

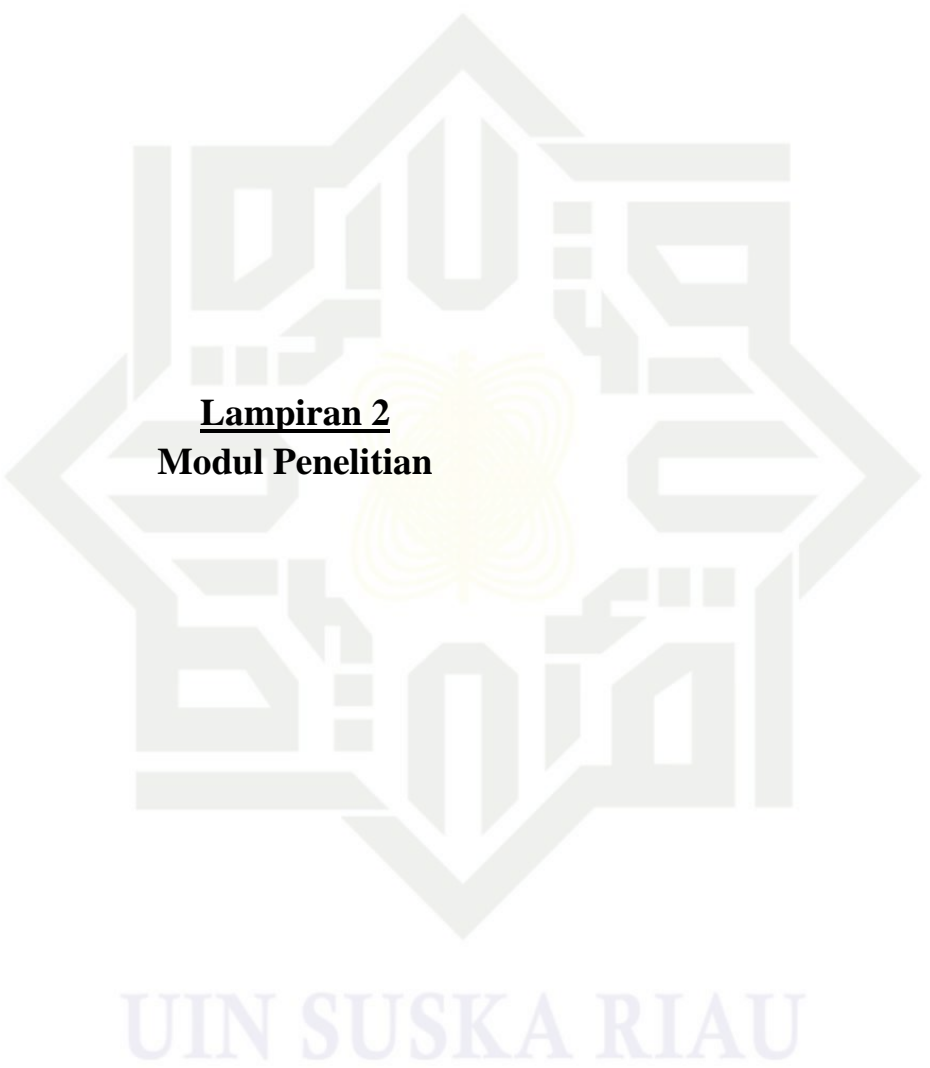
Validator II

Eka Fitriyani, M.Psi, Psikolog

NIP. 198407212015032002

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



## **Lampiran 2** **Modul Penelitian**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Metode Pemberian Tugas Melalui Bermain Origami

Oleh :

Kusfiannur Rafiqah

11461203747



UIN SUSKA RIAU

2019

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Pendahuluan

Anak usia dini adalah masa dimana proses perkembangan anak berkembang sangat pesat. Saat anak mulai berkembang maka pemberian rangsangan pendidikan harus sesuai dengan tahapan perkembangan untuk pertumbuhan yang optimal. Pendidikan anak usia dini / TK pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak, baik perkembangan fisik motorik halus maupun perkembangan fisik motorik kasar.

Sujiono (2008) menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat serta tidak membutuhkan banyak tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial (Hurlock, 1980). Permainan dapat mengasah keterampilan dan kreativitas anak agar tidak mengalami hambatan dalam perkembangan. Sujiono (2014) mengatakan bahwa melipat untuk anak usia dini sangat cocok untuk melatih motorik halus anak. Melipat adalah suatu teknik berkarya seni kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya. Bermain origami dapat mengasah kemampuan motorik halus melalui keterampilan jari jemari tangan anak saat melipat kertas.



**Gambar kegiatan bermain origami**

Metode pemberian tugas melalui bermain origami dirancang untuk memberikan strategi yang efektif bagi guru maupun orangtua dalam menstimulasi perkembangan anak maupun mengatasi masalah perkembangan pada anak, salah satu perkembangan pada anak yang dapat di atasi melalui origami yaitu motorik halus pada anak.

## T U J U A N

Modul ini dibuat sebagai panduan bagi peneliti dan fasilitator dalam menerapkan metode pemberian tugas melalui origami untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Selain itu modul ini berguna untuk mengetahui efek bermain origami terhadap keterampilan bermain origami pada anak usia dini.

### Pendekatan Teori

#### A. Motorik Halus

Papalia, Old, dan Feldman (2010) menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus anak melibatkan koordinasi mata-tangan dan otot-otot kecil. Sedangkan menurut Hildayani (2005) perkembangan motorik halus yaitu gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot-otot kecil, terutama di bagian jari-jari tangan, contohnya adalah menulis, menggambar, memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk.

#### B. Bermain Origami

Bermain origami merupakan permainan yang dapat diterapkan pada anak usia dini. Dengan melipat kertas menjadi objek yang ornamental akan mengembangkan daya cipta dan memberikan rasa senang pada anak sehingga akan membantu anak menurunkan pikiran cemas, takut, sedih, tegang dan nyeri. Menurut Ans (2014) origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Origami adalah kerajinan tangan populer yang disukai anak-anak, dan juga merupakan alat mengajar dan terapi yang bermanfaat (Rahmawati, 2014).

## Pendekatan Teori

### B. Subjek dan Kriteria Subjek

Peserta eksperimen adalah anak usia dini dengan kriteria sebagai berikut :

1. Subjek memiliki keterampilan motorik halus yang rendah
2. Rendah berdasarkan hasil *screening*

## Struktur Modul

### C. Jumlah Subjek

Jumlah subjek adalah 5-15 anak yang berada disalah satu TK di Pekanbaru.

### B. Homogenitas Subjek

Subjek penelitian harus sama, sederajat, atau sejenis. Baik lingkungan, tingkatan, dan keadaan subjek yang sesuai dengan penelitian.

### A. Sifat Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini bersifat metode pemberian tugas atau pelatihan

### WAKTU

Kegiatan dilakukan dengan *door to door* dari pukul 09.00 WIB hingga 15.00 WIB selama 8 hari, dengan 8 sesi dan pembagian intervensi 1 hari per sesi.

Setiap sesi selama intervensi dilakukan dengan waktu 60 menit

### Tempat Pelaksanaan

Seluruh rangkaian bermain origami dilakukan di rumah siswa TK atas izin dari sekolah dan juga izin orang tua siswa siswa. Hal tersebut disebabkan oleh pandemi covid-19.

### Alat dan Bahan

1. Kertas origami
2. Pensil warna hitam
3. Macam-macam pola yang digunakan dalam bermain origami





## Tahapan Pelaksanaan

### A. Pengenalan

#### 1. Tujuan

Profesional mampu menciptakan suasana tenang dan nyaman agar anak dapat memusatkan perhatian dan konsentrasi selama intervensi berlangsung.

#### 2. Waktu

Waktu intervensi setiap sesi berlangsung selama 60 menit.

#### 3. Prosedur

##### a. Sesi Pertama

1) Profesional mengucapkan salam, *“Assalamu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh, Selamat pagi adik!”* dan menanyakan bagaimana kabar anak. Kemudian, Profesional mengucapkan terima kasih untuk kesediaan yang telah diberikan untuk partisipasi.

2) Profesional memperkenalkan diri seperti, perkenalan mengenai nama, alamat dan asal instansi.

*“Perkenalkan nama saya..., saya dari...”* (menyebutkan nama instansi)

3) Profesional menjelaskan bahwa nanti akan diberikan selebaran kertas origami tugas anak adalah meniru dan mengikuti apa yang Profesional lakukan dengan kertas origami.

##### Instruksi:

*“Selama sesi berlangsung, adik tidak dibenarkan untuk meninggalkan ruangan, oleh sebab itu jika ingin ke toilet, saya berikan waktu selama 5 menit untuk menyelesaikan urusan yang ingin diselesaikan.”* (anak dipersilahkan menggunakan waktu 5 menit yang disediakan, setelah itu anak dipersilahkan masuk kembali ke dalam ruangan).

4) Profesional kemudian mengajak anak untuk membuat origami pola yang pertama.

5) Profesional melakukan penutupan *“baiklah sekarang sudah selesai, bagaimana? Mudah bukan? Nah sering-sering dilakukan dirumah ya, besok saya akan mengulangnya lagi, terimakasih atas waktunya, sampai jumpa besok ya, saya permisi dulu, Assalammu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh”*.



## b. Sesi Kedua

- 1) Profesional mengucapkan salam, *“Assalammu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh, Selamat pagi Adik-adik semua! Bagaimana kabarnya hari ini? Terimakasih atas ketersediaan waktunya untuk hari ini ya”*.
- 2) Profesional kemudian mengulang origami pola pertama sebelum melanjutkan untuk pola yang kedua. *“baiklah dik, sekarang kita akan mengulang kembali origami yang kita buat pada pertemuan sebelumnya, apakah kamu masih ingat?”*. Setelah mengulang barulah Profesional memberikan origami pola baru untuk sesi kedua *“baiklah, sekarang kita akan mulai untuk membuat pola yang baru ya, lihat dan perhatikan saya dengan baik”*.
- 3) Setelah selesai terapi melakukan penutupan. *“baiklah sekarang sudah selesai, bagaimana? Mudah bukan? Nah sering-sering dilakukan dirumah ya, besok saya akan mengulangnya lagi, terimakasih atas waktunya, sampai jumpa besok ya, saya permisi dulu, Assalammu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh”*.

## c. Sesi Ketiga

- 1) Profesional mengucapkan salam, *“Assalammu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh, Selamat pagi Adik-adik semua! Bagaimana kabarnya hari ini? Terimakasih atas ketersediaan waktunya untuk hari ini ya”*.
- 2) Profesional kemudian mengulang origami pola kedua sebelum melanjutkan untuk pola yang ketiga. *“baiklah dik, sekarang kita akan mengulang kembali origami yang kita buat pada pertemuan sebelumnya, apakah kamu masih ingat?”*. Setelah mengulang barulah Profesional memberikan origami pola baru untuk sesi ketiga *“baiklah, sekarang kita akan mulai untuk membuat pola yang baru ya, lihat dan perhatikan saya dengan baik”*.
- 3) Setelah selesai terapi melakukan penutupan. *“baiklah sekarang sudah selesai, bagaimana? Mudah bukan? Nah sering-sering dilakukan dirumah ya, besok saya akan mengulangnya lagi, terimakasih atas waktunya, sampai jumpa besok ya, saya permisi dulu, Assalammu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh”*.

## d. Sesi Keempat

- 1) Profesional mengucapkan salam, *“Assalammu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh, Selamat pagi Adik-adik semua! Bagaimana kabarnya hari ini? Terimakasih atas ketersediaan waktunya untuk hari ini ya”*.
- 2) Profesional kemudian mengulang origami pola kedua sebelum melanjutkan untuk pola yang ketiga. *“baiklah dik, sekarang kita akan mengulang kembali*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

origami yang kita buat pada pertemuan sebelumnya, apakah kamu masih ingat?”. Setelah mengulang barulah Profesional memberikan origami pola baru untuk sesi ketiga “baiklah, sekarang kita akan mulai untuk membuat pola yang baru ya, lihat dan perhatikan saya dengan baik”.

3) Setelah selesai terapi melakukan penutupan. “baiklah sekarang sudah selesai, bagaimana? Mudah bukan? Nah sering-sering dilakukan dirumah ya, besok saya akan mengulangnya lagi, terimakasih atas waktunya, sampai jumpa besok ya, saya permisi dulu, Assalammu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh”.

#### e. Sesi kelima

1) Profesional mengucapkan salam, “Assalammu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh, Selamat pagi Adik-adik semua! Bagaimana kabarnya hari ini? Terimakasih atas ketersediaan waktunya untuk hari ini ya”.

2) Profesional kemudian mengulang origami pola kedua sebelum melanjutkan untuk pola yang ketiga. “baiklah dik, sekarang kita akan mengulang kembali origami yang kita buat pada pertemuan sebelumnya, apakah kamu masih ingat?”. Setelah mengulang barulah Profesional memberikan origami pola baru untuk sesi ketiga “baiklah, sekarang kita akan mulai untuk membuat pola yang baru ya, lihat dan perhatikan saya dengan baik”.

3) Setelah selesai terapi melakukan penutupan. “baiklah sekarang sudah selesai, bagaimana? Mudah bukan? Nah sering-sering dilakukan dirumah ya, besok saya akan mengulangnya lagi, terimakasih atas waktunya, sampai jumpa besok ya, saya permisi dulu, Assalammu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh”.

#### f. Sesi keenam

1) Profesional mengucapkan salam, “Assalammu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh, Selamat pagi Adik-adik semua! Bagaimana kabarnya hari ini? Terimakasih atas ketersediaan waktunya untuk hari ini ya”.

2) Profesional kemudian mengulang origami pola kedua sebelum melanjutkan untuk pola yang ketiga. “baiklah dik, sekarang kita akan mengulang kembali origami yang kita buat pada pertemuan sebelumnya, apakah kamu masih ingat?”. Setelah mengulang barulah Profesional memberikan origami pola baru untuk sesi ketiga “baiklah, sekarang kita akan mulai untuk membuat pola yang baru ya, lihat dan perhatikan saya dengan baik”.

3) Setelah selesai terapi melakukan penutupan. “baiklah sekarang sudah selesai, bagaimana? Mudah bukan? Nah sering-sering dilakukan dirumah ya, besok





saya akan mengulangnya lagi, terimakasih atas waktunya, sampai jumpa besok ya, saya permisi dulu, Assalammu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh".

g. Sesi ketujuh

- 1) Profesional mengucapkan salam, *"Assalammu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh, Selamat pagi Adik-adik semua! Bagaimana kabarnya hari ini? Terimakasih atas ketersediaan waktunya untuk hari ini ya"*.
- 2) Profesional kemudian mengulang origami pola kedua sebelum melanjutkan untuk pola yang ketiga. *"baiklah dik, sekarang kita akan mengulang kembali origami yang kita buat pada pertemuan sebelumnya, apakah kamu masih ingat?"*. Setelah mengulang barulah Profesional memberikan origami pola baru untuk sesi ketiga *"baiklah, sekarang kita akan mulai untuk membuat pola yang baru ya, lihat dan perhatikan saya dengan baik"*.
- 3) Setelah selesai terapi melakukan penutupan. *"baiklah sekarang sudah selesai, bagaimana? Mudah bukan? Nah sering-sering dilakukan dirumah ya, besok saya akan mengulangnya lagi, terimakasih atas waktunya, sampai jumpa besok ya, saya permisi dulu, Assalammu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh"*.

h. Sesi kedelapan

- 1) Profesional mengucapkan salam, *"Assalammu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh, Selamat pagi Adik-adik semua! Bagaimana kabarnya hari ini? Terimakasih atas ketersediaan waktunya untuk hari ini ya"*.
- 2) Profesional kemudian mengulang origami pola keempat sebelum melanjutkan untuk pola yang keenam. *"baiklah dik, sekarang kita akan mengulang kembali origami yang kita buat pada pertemuan sebelumnya, apakah kamu masih ingat?"*. Setelah mengulang barulah Profesional memberikan origami pola baru untuk sesi keenam *"baiklah, sekarang kita akan mulai untuk membuat pola yang baru ya, lihat dan perhatikan saya dengan baik"*.
- 3) Setelah selesai Profesional melakukan penutupan. *"baiklah sekarang sudah selesai, bagaimana? Mudah bukan? Nah sering-sering dilakukan dirumah ya, sekarang bermain origami yang dilakukan sudah selesai, terimakasih sudah memberikan kesempatan untuk bertemu dengan adik. Sekarang saya pamit dulu Assalammu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh"*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





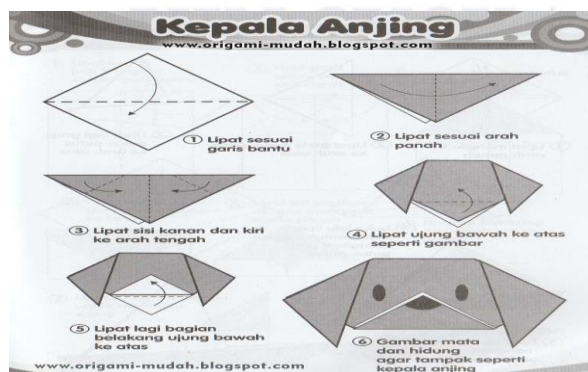
## B. Bermain Origami

### 1. Pola Origami

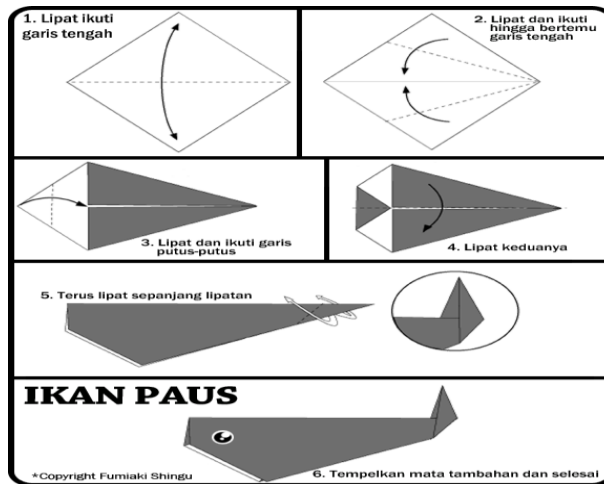
- a. Sesi pertama, akan diberikan terapi origami membentuk sebuah kepala anjing yang memiliki lipatan sebanyak lima lipatan.
- b. Sesi kedua, terapi sesi pertama akan diulang selama 10 menit, kemudian dilanjutkan dengan terapi origami selanjutnya yaitu, membentuk sebuah ikan paus yang memiliki lima lipatan.
- c. Sesi ketiga, terapi sesi kedua akan diulang selama 10 menit, kemudian dilanjutkan dengan sesi selanjutnya yaitu, membentuk sebuah penguin yang memiliki 6 lipatan.
- d. Sesi keempat, terapi sesi ketiga akan diulang selama 10 menit, kemudian dilanjutkan dengan sesi selanjutnya yaitu, membentuk sebuah pola muka kelinci yang memiliki 7 lipatan.
- e. Sesi kelima, terapi sesi keempat akan diulang selama 10 menit, kemudian dilanjutkan dengan sesi selanjutnya yaitu, membentuk pola seekor burung yang memiliki 7 lipatan.
- f. Sesi keenam, terapi sesi kelima akan diulang selama 10 menit, kemudian dilanjutkan dengan terapi origami selanjutnya yaitu, membentuk sebuah muka gajah yang memiliki lipatan sebanyak 11 lipatan.
- g. Sesi ketujuh, terapi sesi keenam akan diulang selama 10 menit, kemudian dilanjutkan dengan terapi origami selanjutnya yaitu, membentuk sebuah pesawat yang memiliki lipatan sebanyak 11 lipatan.
- h. Sesi kedelapan. Sesi ini adalah sesi yang terakhir, terapi sesi ketujuh akan diulang selama 10 menit, kemudian dilanjutkan dengan terapi origami selanjutnya yaitu, membentuk sebuah kapal yang memiliki lipatan sebanyak 14 lipatan.

### C. Langkah-langkah Melipat Kertas Origami

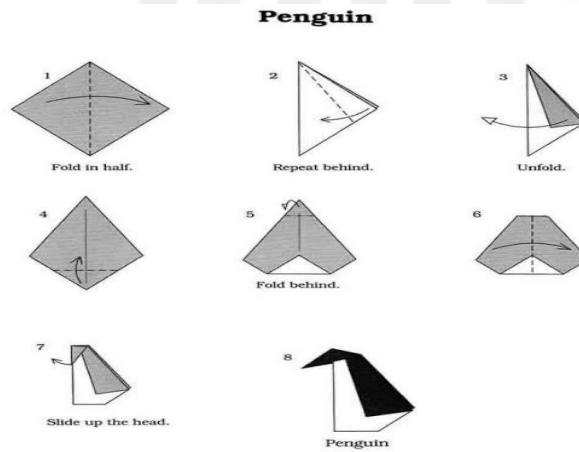
#### 1. Pola Kepala Anjing



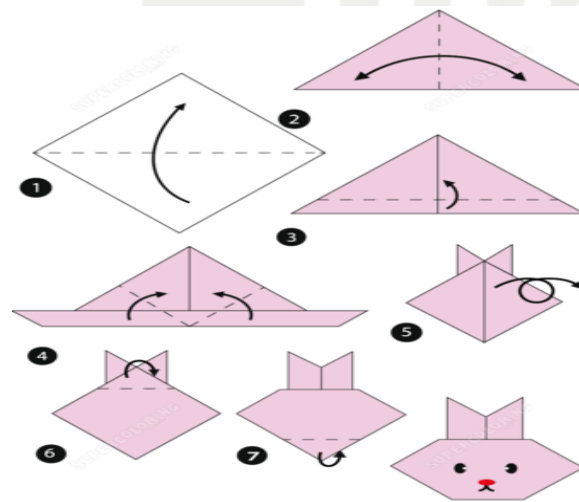
## 2. Pola Ikan Paus



## 3. Pola Pinguin



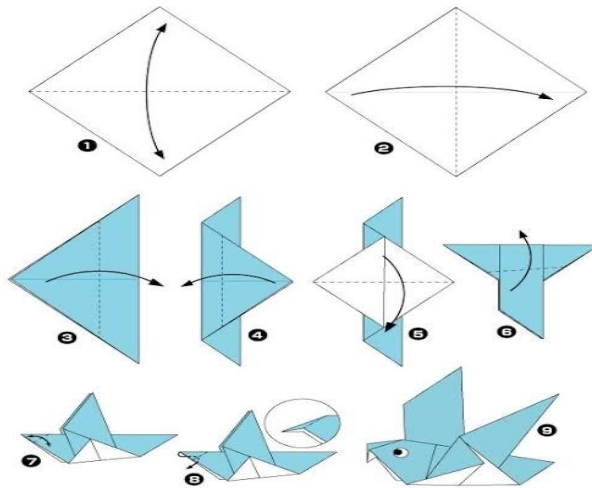
## 4. Pola Muka Kelinci



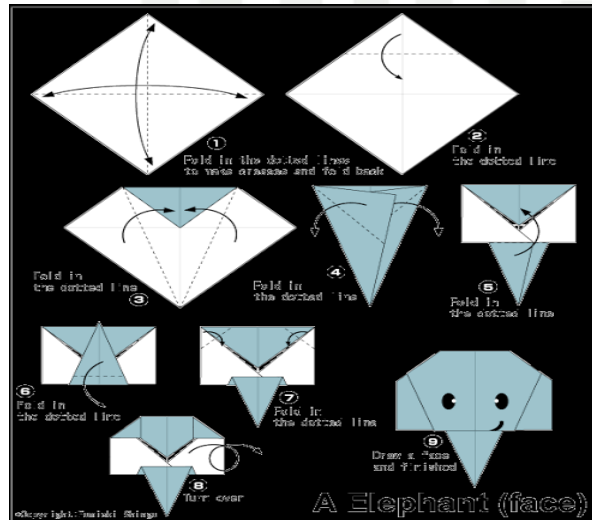
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



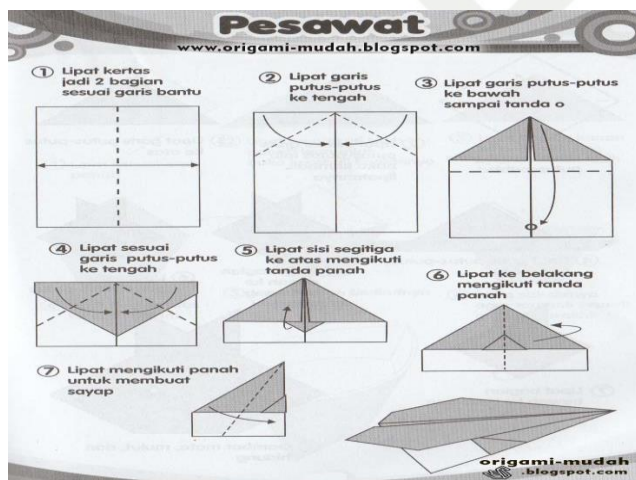
## 5. Pola Burung



## 6. Pola Muka Gajah



## 7. Pola Pesawat



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## 8. Pola Kapal

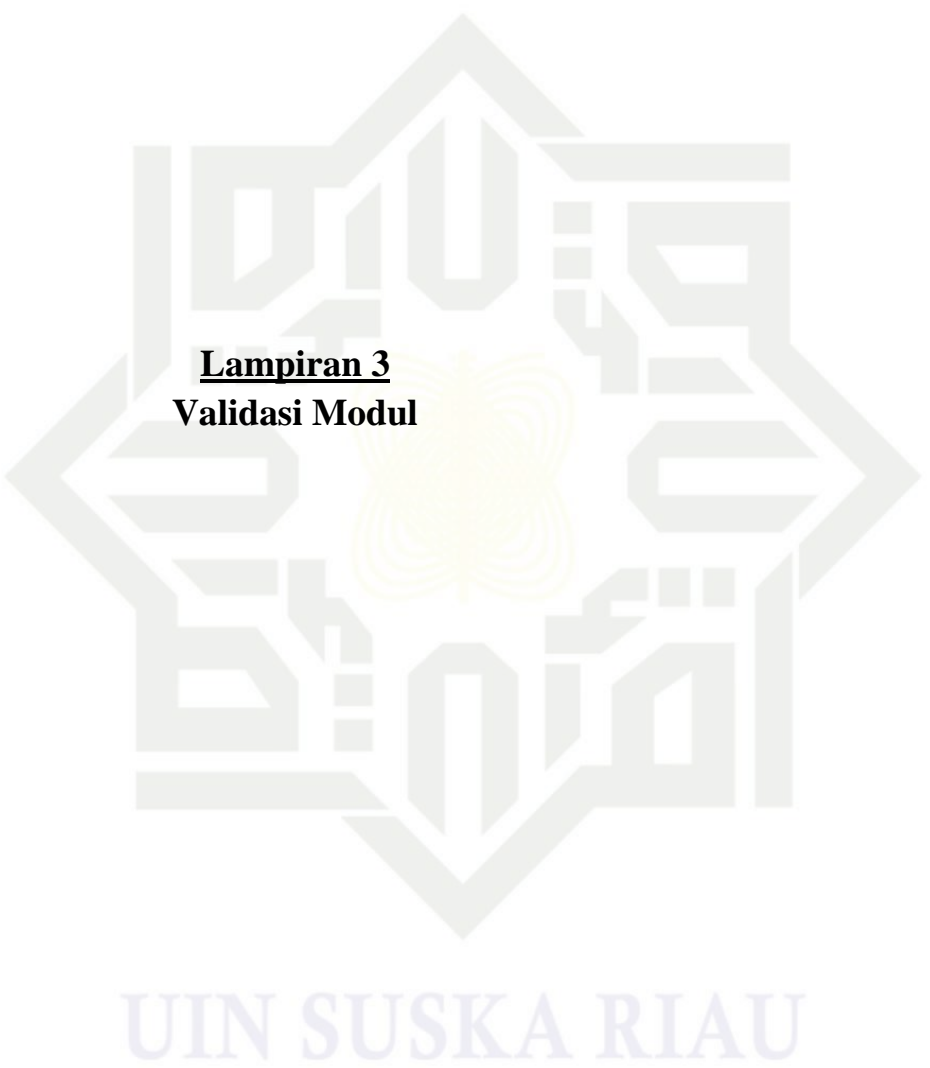
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





### **Lampiran 3** **Validasi Modul**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR VALIDASI MODUL EKSPERIMEN

## PEMBERIAN TUGAS MELALUI KEGIATAN BERMAIN ORIGAMI

Berilah angka 1-6 pada kolom rating

No	Uraian	Rating
1	Tujuan modul sesuai dengan tujuan penelitian	
2	Teori pada modul sesuai dengan hal yang akan diungkap pada penelitian	
3	Intruksi pada modul dipakai	
4	Rancangan perlakuan penelitian sesuai dengan yang tertera pada modul	

## Keterangan:

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 1. Sangat buruk  | 4. Kurang      |
| 2. Buruk         | 5. Baik        |
| 3. Sangat kurang | 6. Sangat Baik |

Pekanbaru, 2020

Pembimbing

Liliza Agustin, M.Psi., Psikolog  
NIK. 130617122

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR VALIDASI MODUL EKSPERIMEN

## PEMBERIAN TUGAS MELALUI KEGIATAN BERMAIN ORIGAMI

Berilah angka 1-6 pada kolom rating

No	Uraian	Rating
1	Tujuan modul sesuai dengan tujuan penelitian	
2	Teori pada modul sesuai dengan hal yang akan diungkap pada penelitian	
3	Intruksi pada modul dipakai	
4	Rancangan perlakuan penelitian sesuai dengan yang tertera pada modul	

## Keterangan:

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 1. Sangat buruk  | 4. Kurang      |
| 2. Buruk         | 5. Baik        |
| 3. Sangat kurang | 6. Sangat Baik |

Pekanbaru, 2020

Validator

Eka Fitriyani, M.Psi., Psikolog  
NIP.198407212015032002

UIN SUSKA RIAU



## **Lampiran 4** **Tabulasi Data Try Out**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## TABULASI DATA TRY OUT

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
Alf	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38
Ans	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37
Adn	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
Rza	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	37
In	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	31
Np	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	35
Rhm	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	35
Rz	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	32

- Hak Cipta dilindungi undang-undang
1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  2. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



## **Lampiran 5**

### **Uji Validitas dan Reliabilitas**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA KETERAMPILAN MOTORIK HALUS

## 1. Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,663	20

## 2. Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	34,0000	8,286	-,186	,714
VAR00002	33,6250	9,125	-,585	,727
VAR00003	33,5000	8,000	,000	,664
VAR00004	33,6250	7,982	-,054	,680
VAR00005	33,7500	6,786	,415	,628
VAR00006	33,8750	5,839	,757	,568
VAR00007	33,8750	6,696	,387	,631
VAR00008	34,1250	6,696	,387	,631
VAR00009	33,5000	8,000	,000	,664
VAR00010	33,6250	6,839	,560	,617
VAR00011	34,2500	6,500	,545	,609
VAR00012	33,6250	6,839	,560	,617
VAR00013	33,6250	7,982	-,054	,680
VAR00014	33,5000	8,000	,000	,664
VAR00015	33,7500	5,929	,824	,566
VAR00016	33,7500	7,929	-,055	,689
VAR00017	33,5000	8,000	,000	,664
VAR00018	33,8750	6,411	,504	,612
VAR00019	33,6250	7,125	,397	,635
VAR00020	33,5000	8,000	,000	,664

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

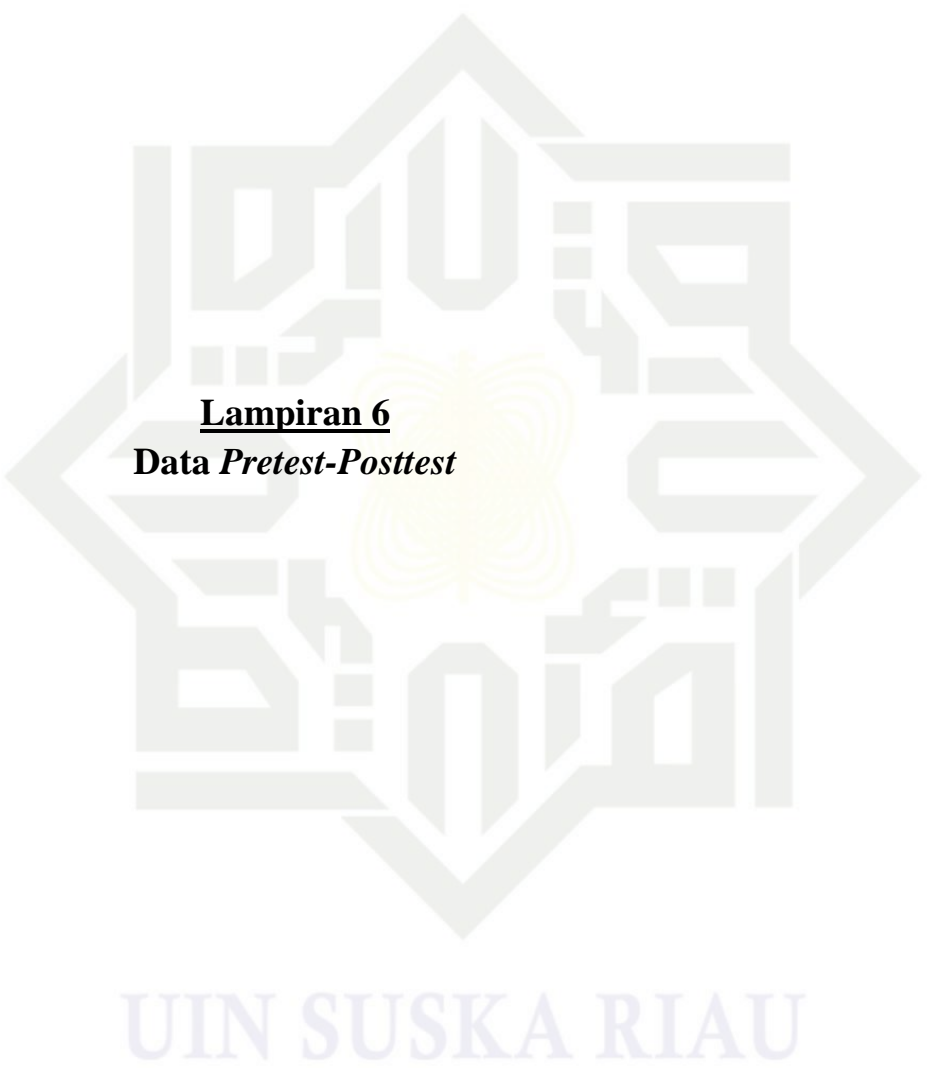
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



## **Lampiran 6** ***Data Pretest-Posttest***

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

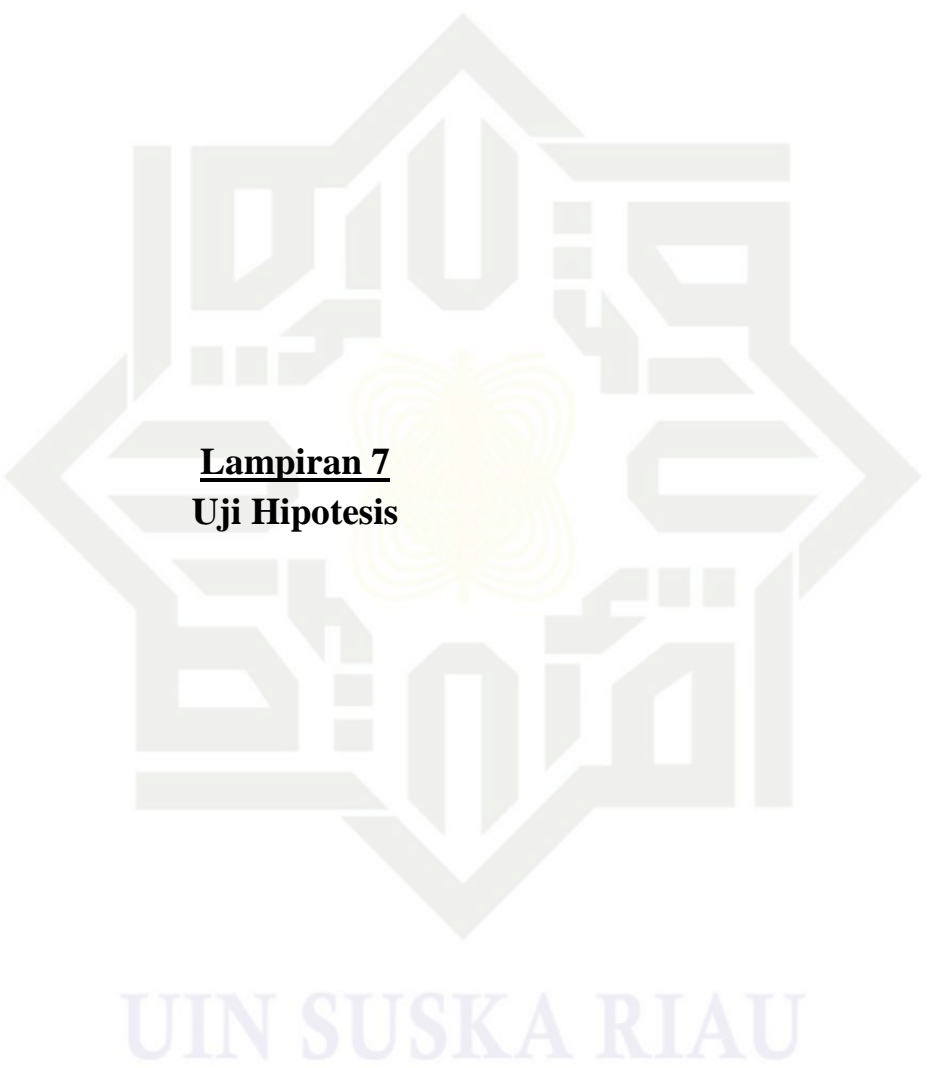
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**TABULASI DATA PRETEST**

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Alf	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	20
Ans	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	19
Adn	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	18
Rzq	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	20
Jn	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	17
Nn	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	18
Rhm	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	20
Rz	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	2	21

**TABULASI DATA POSTTEST**

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Alf	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	24
Ans	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	23
Adn	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	22
Rzq	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	25
Jn	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	18
Nn	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	20
Rhm	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	20
Rz	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	21



## **Lampiran 7** **Uji Hipotesis**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## PRETEST DAN POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN

### Non-Parametric Tests

### Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	4 <sup>b</sup>	2,50	10,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	4		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

### Test Statistics<sup>a</sup>

	posttest - pretest
Z	-1,890 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,059

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan menyebutkan sumber:  
ja ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



## PRETEST DAN POSTEST KELOMPOK KONTROL

### NPar Tests

### Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	2 <sup>b</sup>	1,50	3,00
	Ties	2 <sup>c</sup>		
	Total	4		

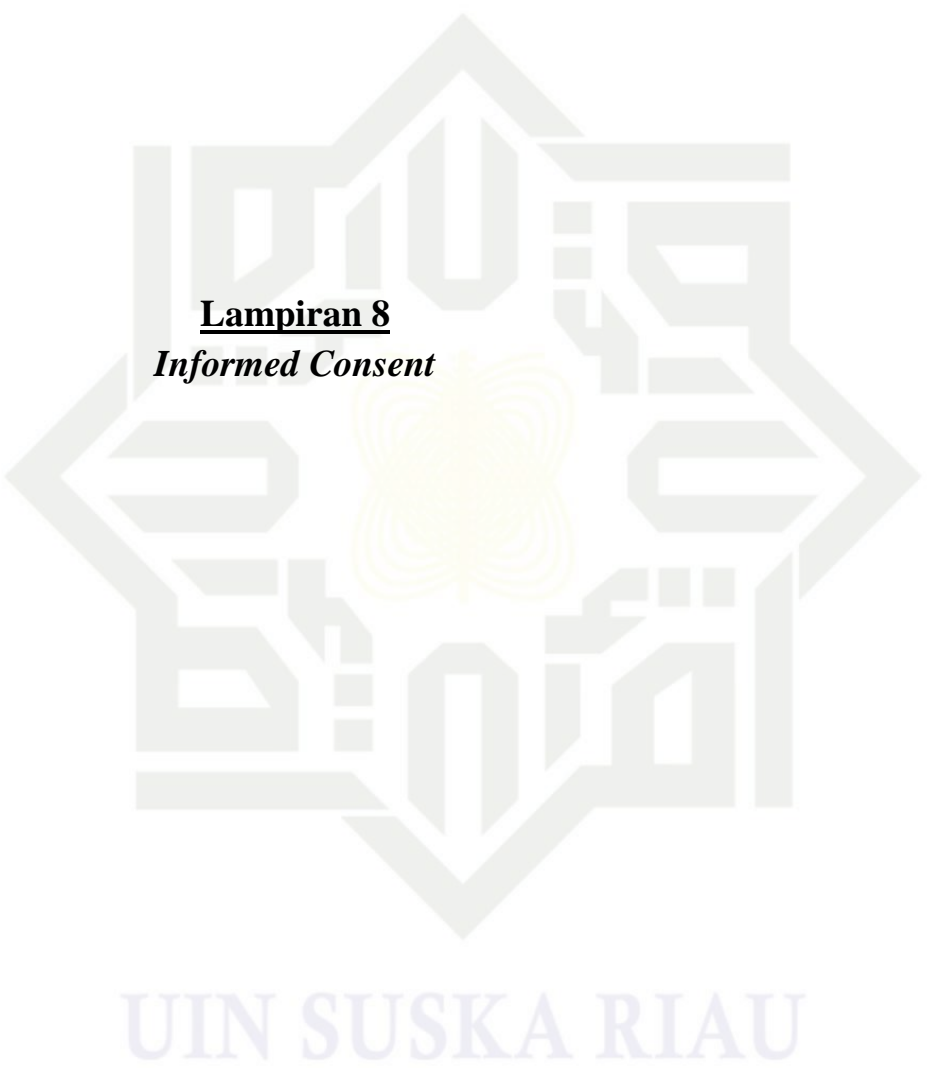
- a. posttest < pretest
- b. posttest > pretest
- c. posttest = pretest

### Test Statistics<sup>a</sup>

	posttest - pretest
Z	-1,342 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,180

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.





## **Lampiran 8** ***Informed Consent***

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## **INFORMED CONSENT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama :

Jenis Kelamin :

No. Telepon :

Dengan ini saya menyatakan persetujuan saya sebagai eksperimenter dalam kegiatan bermain origami. Saya menyetujui untuk berperan aktif dalam kegiatan yang dilakukan sesuai dengan rangkaian acara yang telah dibuat oleh peneliti. Serta berhak mengundurkan diri apabila sewaktu waktu tidak sesuai dengan yang telah disepakati.

Demikian surat pernyataan ini agar dapat digunakan sebaik-baiknya.

Pekanbaru,

2020

---

UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya tulisan ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## INFORMED CONSENT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama :

Jenis Kelamin :

No. Telepon :

Dengan ini saya menyatakan persetujuan saya sebagai observer dalam kegiatan bermain origami. Saya menyetujui untuk berperan aktif dalam kegiatan yang dilakukan sesuai dengan rangkaian acara yang telah dibuat oleh peneliti. Serta berhak mengundurkan diri apabila sewaktu waktu tidak sesuai dengan yang telah disepakati.

Demikian surat pernyataan ini agar dapat digunakan sebaik-baiknya.

Pekanbaru,

2020

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya tulisan ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## **Lampiran 9** **Observasi**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Lembar Observasi

Nama : \_\_\_\_\_

Jenis Kelamin : \_\_\_\_\_

Observer : \_\_\_\_\_

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Anak mampu mendengarkan penjelasan yang diberikan			
2.	Anak mampu melakukan perintah untuk melaksanakan kegiatan melipat			
3.	Anak melakukan dengan serius kegiatan melipat			
4.	Anak dapat tangkas atau cepat dalam melipat kertas			
5.	Anak dengan baik mengikuti generalisasi dari eksperimenter			
6.	Anak dengan serius mengikuti refleksi			
7.	Anak merapihkan hasil lipatannya			
8.	Anak dapat melipat kertas origami tanpa meminta bantuan			

Observer

UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.